

PC Gaming

Revista în care puteți câștiga jocuri despre care citiți

CD-ROM

16 demo-uri
World Cup 98
X-Com Interceptor
Comanche Gold
13 patch-uri

Numărul 7
19.000

PREZENTĂRI: Nitro Raiders • Rebellion • F18 Korea • GBOC



Exclusiv pentru România

WORLD CUP 98



FIGHTING FORCE



STARCRAFT



PC GAMING

Numărul 7

Editor : Camil Perian - camil@roknet.r

Colectiv redacțional :

Dan Dimitrescu- tomcat@roknet.ro
Marius Neacșa - marius@roknet.ro
Cristi Radu - cristr@roknet.ro
Ionuț Radu - ion@roknet.ro
Radu Leșanu - raduke@roknet.ro

Colaboratori :

Dan Marina, Mihai Dobrică, Cristian
Smaranda, Alex Bartic, Costin Raiu,
Cristian Candet, Ionuț Ghionea

Consultant Financiar : Silviu Petrescu

Tehnoredactare : PC GAMING

CD: Marius Neacșa - 094811536

Str. Nicolae Constantinescu 10 , Bl 11A, Sc B,
Apt 20, București 1

Telefon/Fax : (01) 230-9607

Adresă e-mail: pcgaming@roknet.ro

PC GAMING este publicată de firma
ROMAS COMERCIAL S.R.L.

Reproducerea parțială sau totală a textelor sau
imaginilor din revistă fără acordul firmei
ROMAS COMERCIAL S.R.L. este strict interzisă și
se pedepsește conform legilor

ISSN : 1453-4398

TIPAR
EXECUTAT
LA

TIPOGRAFIA
MIRON

TEL: 336.33.04 339.88.25 FAX: 337.42.92

Mulțumim pentru ajutorul dat:

Susan & Sandy @ Sierra
Chloe @ Electronic Arts
Kathryn @ I-Magic
Sarah @ Activision
Susie @ Core Design
Sara @ Fox Interactive
Toturor de la AHT și TOKO
Standului de la CERF

Editorial - Mituri spulberate

Nu se poate să nu fi văzut niciodată o revistă de jocuri publicată în străinătate. Nu se poate să nu fi văzut o dată, măcar la un prieten diferența calitativă, și aici mă refer exclusiv la grafică, dintre o revistă de jocuri publicată la noi și una din Franța, Anglia sau Statele Unite. Nu se poate să nu fi văzut de vânzare, acum 6,7 ani la noi reviste care să conțină măcar o rubrică de jocuri, dar și niște prețuri care generau teamă și nedumerire. Pur și simplu nu se poate...și asta din cauză că aceste reviste au reprezentat primul val de cunoștințe publicate sub un aspect calitativ excepțional și un nivel de informații pe măsură cu care am luat contact. Astfel, ajunse la noi în țară încă din 90, nume ca PC Format, PC Power, ș.a. și-au clădit un loc aparte în inima noastră.

Nu zic că la noi nu au existat tentative de a realiza ceva de calitate, dar pînă acum aproximativ 2 ani, fie alegerea unor metode greșite de marketing și management, fie necunoașterea de către autori a domeniului în care se aventurau au făcut ca temerarele încercări de a realiza la noi o revistă de jocuri să dea greș în totalitate. Desigur, alături de aceste considerente se mai adaugă și dezinteresul firmelor importatoare de software de la noi, căci să nu credeți că firme ca Gremlin, Mindscape sau Virgin nu au distribuitori în România, de a-și prezenta produsele și promova în reviste de specialitate. Astfel, pe de o parte tu, consumatorul de jocuri, ai fost privat de informații utile despre cum ai putea să achiziționezi jocuri, în timp ce distribuitorii de vânzarea produselor lor în timp ce reviste de jocuri au dat faliment încercînd să promoveze jocuri de care nici măcar vînzătorul lor nu era interesat...

Revenind la subiect, trebuie menționat, lucru pe care de altfel cu toții îl știți că la ora actuală pe piața românească a revistelor de jocuri sunt 4 concurenți, fiecare încercînd cu propriile metode să se impună, să fie cel care vă oferă cele mai noi informații și cele mai interesante prezentări. Cum reușește fiecare însă, rămîne la latitudinea voastră să decideți. Este evident însă, că la vînzările legale de jocuri care se realizează acum la noi, o revistă ar fi cam mult, iar cam 10 pagini publicate lunar absolut suficiente. Intrînd în contact, nu de mult timp cu o gamă foarte largă a revistelor occidentale pe care acum cîțiva ani le citeam cu plăcere, am avut surpriza să constat că această acerbă concurență care există la noi este cel mai bun lucru care se poate întîmpla pentru tine, cititorul. Vei fi curios să știi de ce însă nu îți voi spune direct, te voi lăsa doar să vezi ce am găsit citind revistele pe care nu de mult le adoram... Voi face așadar o comparație între revistele apărute la noi în luna aprilie a acestui an și, atenție, cea mai bine vîndută revistă din lume la ora actuală.

Luna menționată găsește în revistele românești articole despre Dune 2000, Lords of Magic, Tiberian Sun, Ubik, Actua Ice Hockey, Air Warrior 3, BattleZone, Mysteries of the Sith, ș.a., jocuri apărute foarte recent sau în curs de realizare, în comparație cu: Dune 2000, Worms 2, FIFA98, Red Baron II sau WarWind 2 în cea mai bine vîndută revistă din lume. Cum se poate asta vă veți întreba, pentru că fiți sigur că nu am exagerat cu nimic? Sincer, nici eu nu știu iar evoluția revistelor de jocuri din străinătate este un moment pe care eu nu îl înțeleg. Prezentări de cel mult o pagină (FIFA 98, Worms 2, Mots) ale unor jocuri extraordinare, care unele, au apărut chiar în luna noiembrie a anului precedent, realizate într-un mod în care nici nu înțelegi ce are jocul respectiv în plus față de unul asemănător lui, sunt aspecte care nelămuresc pe oricine are un contact, cît de mic cu lumea informațională. Să fie oare dezinteres sau lipsa unei concurențe reale? Deoarece 10-20 de reviste de jocuri în Statele Unite înseamnă o concurență infinit mai mică decît 4 la noi, lipsă de înfruntare care practic nu solicită specularea suficientă a tuturor resurselor care stau unei astfel de publicații la dispoziție. Ce este surprinzător este că numărul paginilor acestor reviste depășește 250. Desigur, surpriza durează pînă cînd numeri paginile de reclamă, de anunțuri, de vînzări și de alte alea care se apropie de 150-160 ceea ce reduce practic revista la aproximativ 100 de pagini, obiectiv deja atins la noi în țară, și de noi în curînd.

În concluzie, pe de o parte regret și pe de alta mă bucur de ceea ce am văzut. Bucuria vine evident datorită satisfacției pe care o am că văd revista noastră, alături de celelalte de la noi, oferindu-vă știri și informații pe care nu le-ați putea obține plătind 70.000 sau chiar mai mult. Desigur, aspectul grafic iese din discuție, unde, după părerea mea mai este mult de lucrat la noi, și va mai dura, atît ca design cît și ca imagine de ansamblu. Pe de cealaltă parte însă, încerc regretul oricărui copil care crește și vede banalitatea jucăriilor lui, vede că lucrurile pe care le considera imense sunt de fapt mici și asistă cu neputință cum trec prin fața ochilor săi, ridiculizîndu-l prin banalitatea lor... mituri spulberate

Camil Perian

Noutati

Stiri

Lumea jocurilor este un domeniu care evoluează în permanență. Noi producții sunt anunțate zi de zi. Unele mai bune, altele mai slabe, dar toate promit mult. Citiți despre ele cât și despre noutăți hardware la pagina.....4



Concurs

3 jocuri originale! 2 copii ale excelentului simulator Red Baron 2 și o copie celui mai bun joc de golf la ora actuală, The Golf Pro așteaptă taloanele voastre.....4

Abonament

Completați forma de abonament PC Gaming și puteți beneficia de noi facilități și reduceri lună de lună.....8

CD

O prezentare succintă a ceea ce puteți găsi pe CD-ul acestei luni.....9

Avanpremiere

Team Apache

Puternic rival al deja celebrului Jane's Longbow, TA are inițiale de joc faimos.....12

World League Soccer

Un nou joc care încearcă să-și facă loc printre giganții FIFA 98 și Actua Soccer 2.....14



Commandos: Behind Enemy Lines

Poate fi pe scurt definit ca: strategie, tactică, real-time, joc de război, acțiune, realism, nou sistem de vedere.....16

Prezentari

World Cup 98

ARTICOLUL LUNII



Exclusiv pentru Romania!! Jocul oficial al Cupei Mondiale din Franța este, sau nu este simulatorul perfect de fotbal? Noi suntem primii care vă oferim o părere obiectivă asupra lui!.....18

The Golf Pro

Producția firmei Empire este cel mai realist, original și mai bine realizat joc de golf la ora actuală.....22

Front Line Fighters

3 excelente producții ale firmei DI au fost de

curînd reunite într-o compilație ce se anunță a fi de mare succes.....24

Fighting Force

Un joc aflat la limita dintre Baywatch și Mortal Kombat. Creația firmei Core Design pare a fi cel mai reușit joc beat'em up 3D realizat în ultimul timp.....26



I'76 Nitro Raiders

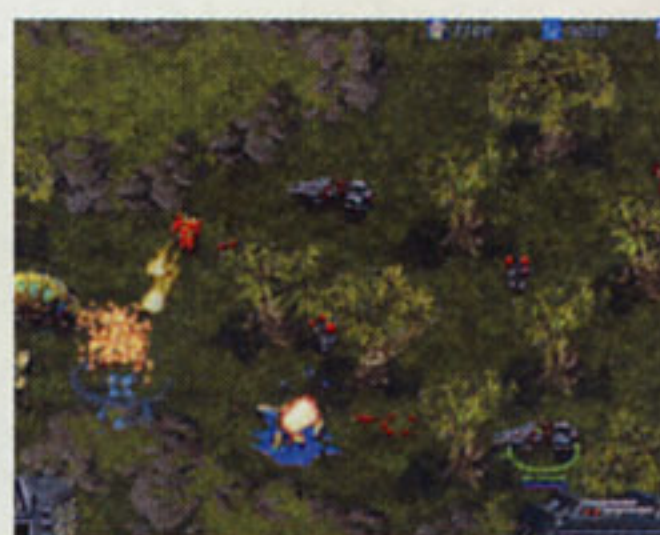
Anii 70...tații noștri erau tineri... drugs, sex and rock'n'roll... viața perfectă. Enjoy the ride.....28

Great Battles of Caesar

Cea de a treia parte a seriei Great Battles a firmei I-Magic nu a învățat surprinzător nimic din greșelile episoadelor precedente.....30

Starcraft

Suficient așteptat, Starcraft confirmă așteptările și se dovedește un RTS foarte atractiv și bine realizat.....32



F18 Korea

Un joc nou sau doar o versiune îmbunătățită a unui joc mai vechi? O alegere ce dă de gîndit.....36

Armor Command

Poate fi o combinație 2D cu 3D un joc de succes? Aici puteți afla.....38

Rebellion

Pentru prima dată Star Wars capătă coordonate strategice și economice. Puteți fi primii manageri ai imperiului?.....40

Liberation Day

Se poate bate un om cu mai multe rase de extraterestrii? Indiscutabil, dar nimeni nu zice că o poate face cu succes.....43

Close Combat 2

Al doilea război mondial din nou în actualitate într-o abordare foarte realistă.....44

Vechi si bune

Toonstruck

Ingrediente: desene animate+aventură+ computer => Un joc foarte haios și atract.....46

Broken Sword

O aventură clasică republicată de Virgin de curînd.....47

Tomb Raider UB

O realizare foarte atractivă constînd în jocul original Tomb Raider plus o serie de nivele suplimentare.....48

On Line

Tanarus

Jocurile dedicate Internet-ului nu sunt multe, iar majoritatea sunt foarte slabe. În care categorie intră Tanarus? Vedeți chiar aici.....56



Site-ul lunii

Care este cel mai bun și mai căutat site al lunii? Este desigur cel dedicat jocului.....57

Hardware

A fost un Z80

AGP, MMX, Voodoo sunt noțiunile care ne trec acum prin cap. Vă mai aduceți aminte însă de unde am pornit?.....50

Voodoo 2

Ai 300\$ și nu ai în ce să îi investești? Voodoo 2 este tehnologia care te va ajuta să vezi cu adevărat soluția..... 52

Wavuvaviamp3us?

Întotdeauna problemele legate de sunet nu s-au mulțumit să rămînă la varianta hardware. Ele s-au bulucit să ne încurce cînd ascultăm pînă și un simplu CD. Drept pe deapsă, le-am dat în vileag.....54

Diverse

Tactici

Age of Empires.....62
Starcraft.....60

Casuta postala

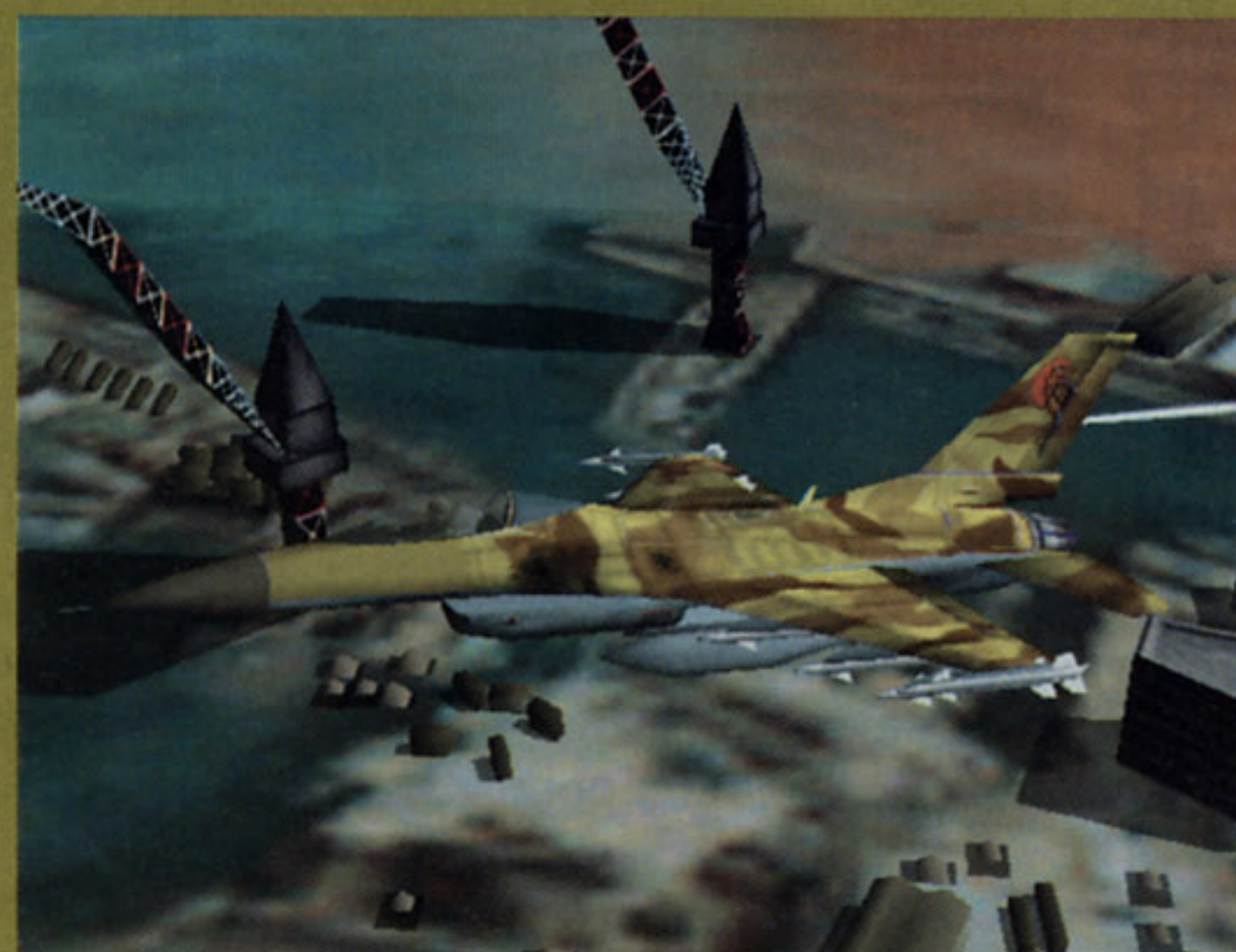
Se mai găsesc jocuri pe dischete? Sunt soluțiile de jocuri apreciate? Numai aici puteți afla adevărul.....66



Știri



Avioane agresive



De parcă nu ar fi deja pe piață sau așteptate destule simulatoare de F-16, iată că Virgin ne propune pentru mijlocul anului unul nou și foarte agresiv. Evident, realizatorii săi, General Simulations Inc., promet foarte multe, chiar cam multe pentru o firmă nouă (dar cine nu promite acum?). Trebuie notat însă că unul din fondatorii echipei a fost membru de bază la DID (pe vremea lui EF2000).

Pe scurt, povestea se învîrte în jurul unui grup de piloți mercenari din care

Warbirds supradimensionat



Era și timpul ca grafica din Warbirds să capete o îmbunătățire serioasă și iată că ea a venit odată cu versiunea 2.01, prin accelerare 3D evident. Din păcate nu chiar orice placă este suportată de joc, dar pentru cei nevoiași există și modul grafic vechi. Totuși această nouă versiune nu aduce numai îmbunătățiri de aparență, ci lucrurile sunt mai adânci. În primul rînd, artwork-ul carlingilor a fost refăcut și nu mai conține nimic din afara acestora. Aripile și fuselajul posterior vor fi desenate poligonal + texturi pe loc de engine-ul jocului, ceea ce înseamnă că de acum orice avarie este vizibilă și din carlingă. Au fost de asemenea îmbunătățite multe lucruri la flight model și la sistemele de bord (motor, răcire, etc). Față de versiunile anterioare, 2.01 aduce și 11 avioane noi.

Pentru a treia lună consecutiv, versiunea budget a jocului Dear Hunter este cel mai bine vîndut joc din Statele Unite la această categorie. Cu un preț de 19.99\$ Dear Hunter reprezintă un succes de casă al GT Interactive care au vîndut, începînd din luna Septembrie cînd jocul a fost lansat peste 750.000 de copii.



faci parte chiar tu, lucru care îmi aduce aminte de Strike Commander (sper totuși ca să nu fie o realizare asemănătoare). Jocul va fi alcătuit din 40 de misiuni (4 campanii) foarte variate ca subiect (escortări de nave, protejarea trupelor, atacarea unor obiective secrete, etc). Din punct de vedere grafic, jocul beneficiază vizibil de "serviciile" accelerării 3D și la anumite capitole imaginile date publicității arată chiar "fenomenal". Foarte interesantă este însă și promisiunea făcută de realizatori cum că jocul va arăta bine (în anumite limite probabil) și va rula bine și pe calculatoare mai slabe. Oricum, există posibilitatea de a seta rezoluția și numărul de culori în care va rula jocul, și deci un P90 s-ar putea să facă față. În fine, trebuie amintit că flight modelul se vrea unul din cele mai (dacă nu chiar CEL MAI) realiste de pe piața de jocuri. În premieră se pare, va fi simulat cu adevărat sistemul de transmitere al comenzilor Fly-By-Wire de pe F-16.



2x Red Baron

THE Golf PRO



CONCURS:

Red Baron (Baronul Roșu) era a) Englez
b) American c) Rus d) German

Nume
Adresă
Răspuns



Mobra în acțiune

Deși neglijate în ultima vreme în materie de jocuri PC, concursurile de motociclete, și mai exact chiar campionatul mondial, revin în actualitate prin producția firmei Virgin, **Superbike World Championship**. Că ea va arăta mai bine decât orice alt joc al genului de până acum este un lucru care se poate observa și din imagini, doar că acesta nu este singurul element de atracție la SWC. Prezența în joc a tuturor celor 12 trasee ale circuitului mondial, realist modelate atât geometric cât și ca reprezentare grafică îți vor oferi posibilitatea de a concura cu marii campioni ai acestor întreceri cum ar fi Carl Fogarty și John Kocinski pe cele mai puternice motociclete din lume printre care se numără Honda, Suzuki, Yamaha și Ducati. Din punct de vedere grafic în joc se remarcă animații individuale ale motocicliștilor, independente de bolizii pe care îi conduc și o reprezentare dusă până la extrem a căzăturilor din timpul cursei.

Superbike World Championship poate fi abordat în două moduri, atât arcade cât și simulare, cel de-al doilea mod menționat oferindu-ți până și posibilitatea de a-ți modifica fiecare caracteristică a motocicletei așa cum crezi de cuvință pentru a te avantaja pe fiecare traseu în parte. Jucătorii pasionați nu vor fi dezamăgiți nici de senzațiile de viteză și vulnerabilitate pe care le vor încerca în timpul cursei și în special în curbele riscante pe care vor trebui să le parcurgă.

Pentru a prelua principiul primului ministru care zice, că ce dacă e la noi așa, uite cum e la alții, vă informăm că nu numai la noi se minte și fură. Recent au fost prinși trișori în Liga Internațională a Jucătorilor. Ei își aranjaseră meciuri astfel încât să îi avantajeze pe fiecare dintre ei în clasamente. Au fost cu toții eliminați din ligă.

Ca dovadă a succesului pe care îl are pe plan mondial Activision a preluat drepturile exclusive de distribuție pe toate platformele pentru cunoscuta serie de jocuri Jack Nicklaus.

O recentă înțelegere între 3DFx și Activision face să înceapă lucrul dintre cele două firme pentru optimizarea produselor Heavy Gear 2, Interstate 82 și Sin pentru a profita din plin de avantajele procesorului grafic Voodoo 2

Diamond Multimedia a prezentat ultimul model 56 K produs, model ce are în vedere în special utilizatorii cu un buget mai restrâns. SupraMax este un model 56 K intern care va avea un preț aproximativ de 70\$.

Microsoft a anunțat că site-ul său dedicat jocurilor, Internet Gaming Zone, a fost schimbat și că are acum și suport pentru Netscape Communicator 4

De bine ce Microsoft a făcut acest anunț se zvonește că Netscape este pe cale să lanseze Netscape 5. Destul de probabil, Microsoft va lansa simultan Explorer 5.



Vă mai amintiți de X-Wing și TIE Fighter? Ce ați spune de o versiune accelerată 3D a acestor titluri de mare succes ale casei LucasArts? Sună interesant, nu? Fanii acestor jocuri (ai X-Wing vs Tie Fighter) care în mod sigur cunosc versiunile "Colector CD" au acum o nouă mare bucurie: "Star Wars: X-Wing Collector Series". Acest proiect va cuprinde versiunile Colector CD (asta înseamnă includerea tuturor mission pack-urilor) complete de X-Wing (122 misiuni) și Tie Fighter (100 de misiuni) plus o versiune redusă de X-Wing vs Tie Fighter intitulată Flight School (14 misiuni). Și toate acestea beneficiază de engine-ul avansat al XvT, de accelerare 3D de ultimă oră, ceea ce va duce la o adevărată sărbătoare Star Wars. Și peste asta, s-a anunțat un nou proiect de simulator de luptă spațială, tipic Lucas Arts, care se preconizează a fi realizat până în prima jumătate a lui 99.



Fără Chris Taylor...

Cavedog nu se frământă

La data de 22 Aprilie, Cavedog Entertainment a anunțat lansarea până la sfârșitul acestui an a 3 expansion pack-uri. 2 expansion pack-uri pentru deja consacratul joc 3D real time strategy Total Annihilation: Total Annihilation - The Core Contingency și Total Annihilation - Battle Tactics, programat pentru iulie.

Acestea vor fi



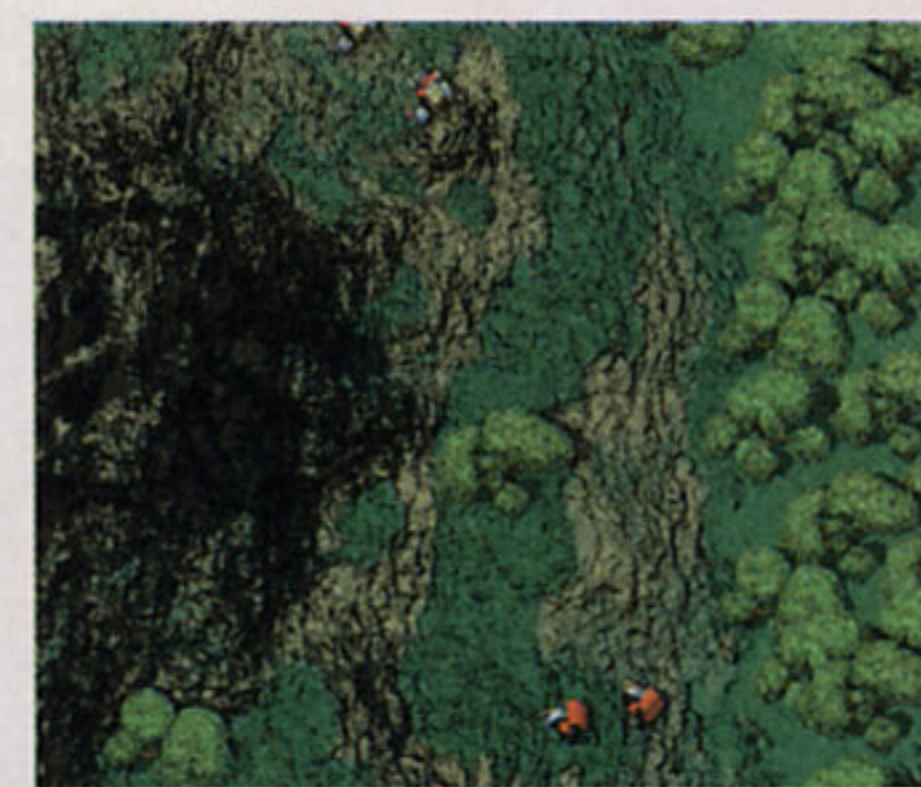
urmate de un joc fantasy real time strategy, ce va

apărea în decembrie, Total Annihilation - Kingdoms.

Pentru 99, Cavedog Entertainment plănuiește lansarea a 3 noi jocuri. Good & Evil: role-playing și adventure, Amen - The Awakening: 3D action-adventure și Elysium: role-playing.

Total Annihilation: Battle Tactics este mult mai mult decât un mission pack, poate fi recomandat atât începătorilor cât și jucătorilor de acum veterani. Vor fi disponibile 100 misiuni ce va vor pune în toate situațiile posibile (foarte puține din ele vor fi chiar plăcute).

Total Annihilation: Kingdoms. Acțiunea are loc 10000 de ani înainte de luptă dintre Arm și Core, în vremea când magia domina tehnologia primitivă. Tradiția Total Annihilation este continuată, atât din punct de vedere al realizării grafice, cât și al strategiei. 4 tabere vor duce o luptă acerbă, bun



contra rău, tehnologie contra magie.

Amen: The Awakening este un joc first-person action-adventure 3D ce va va transpune în lumi incredibil de reale și în-

spăimântătoare. Jucători își vor asuma rolul unor luptători comando britanici într-o fulminantă aventură ce are loc odată cu sfârșitul civilizației umane.

Good & Evil este parte adventure, parte role-playing, parte rts. Ron Gilbert's Good & Evil vă oferă o călătorie peste cea mai ciudată lume pe care ați văzut-o vreodată, întâlnind prieteni și inamici extrem de bizari.

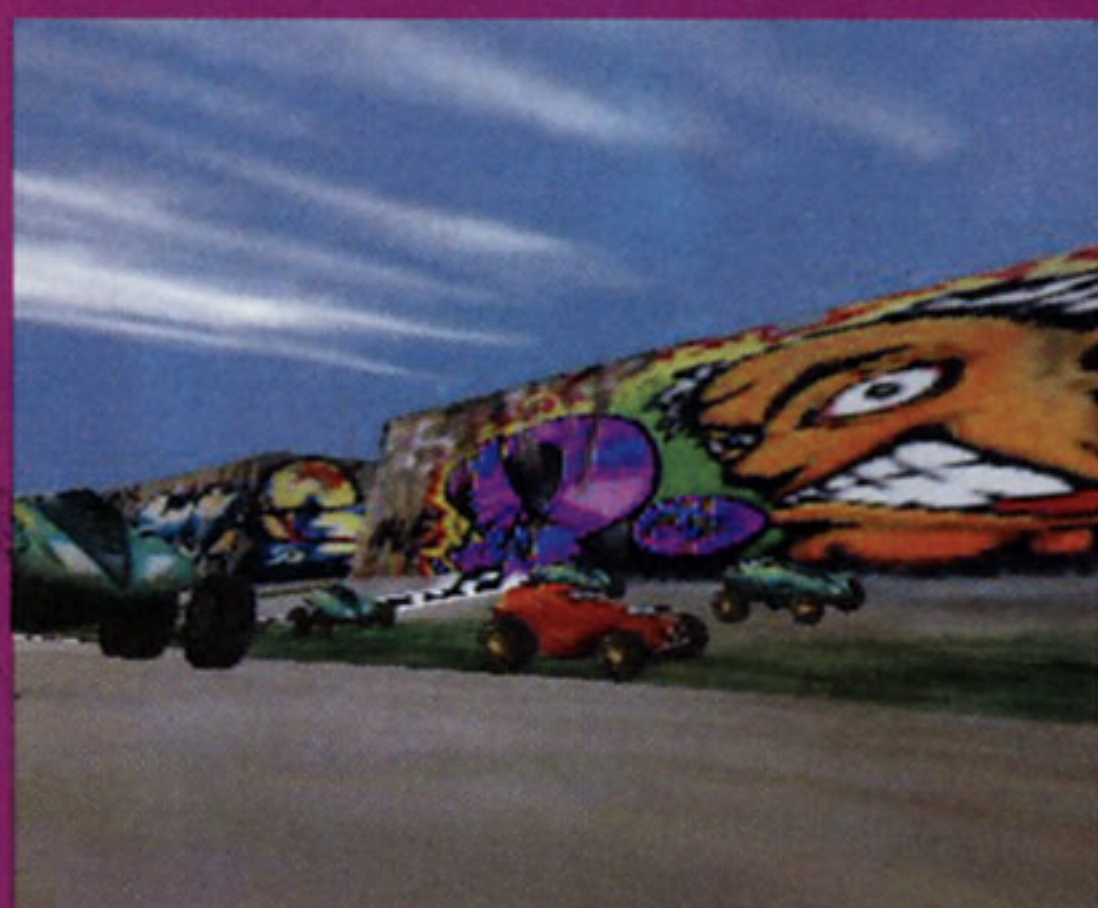
Elysium este un joc adventure într-o lume dincolo de vise. O poveste epică în peste 40 de episoade, fiecare cuprinzând 10 ore de stat "în priză". Controlând un mic grup de exploratori, vei înfrunta werewolfuli, galeoni, vei explora tărâmurile străine și vei înfrunta tiranul Ivris, the Dreamlord (mai degrabă nightmare-lord). Elysium combină role-playing, adventure și action într-un amalgam bine proporționat cu o istorie bogată, efecte 3D spectaculoase și muzică bună.





După succesul obținut cu UPRISING, Cyclone Studios amenință cu o nouă realizare: Requiem: The Wrath of the Fallen. Acesta este promis ca un 3D shoot-em up impresionant, desfășurat pe un pământ infestat de îngeri feudali (în joc apar însă, pe lângă oameni și demonicii îngeri, destui androizi, îmbinând mediavalsmul cu destul SF). Incluzând un engine 3D nou, suficientă putere de foc și vrăji spectaculoase, Requiem promite multe, poate chiar să aducă mai multă faimă decât UPRISING.

Powerslide



GT Interactive va lansa anul acesta Powerslide, ducând la extrem cursele off-road pe PC. Având la bază un engine puternic care oferă o animație de 60 de imagini pe secundă, Powerslide va antrena jucătorii pe o variată listă de trasee, fiecare conținând sărituri, curbe periculoase și acțiuni la viteze ce vor surclasa cu mult limita legală.

Conceput de Emergent Software, Powerslide își desfășoară activitatea 20 de ani în viitor. La sfârșitul secolului, temerile omenirii despre distrugerea mediului au devenit realitate. Găurile din stratul de ozon, încălzirea climei, poluarea, au distrus vegetația lăsând omenirea fără surse de hrană, împingând civilizația pe calea dispariției. Pentru a scăpa de amenințare, clasele înalte ale societății s-au refugiat sub pământ,

construindu-și vaste orașe climatizate, în timp ce restul, mai săraci, au fost nevoiți să rămână la suprafață și să lupte cu natura. În aceste condiții, cursele de mașini au devenit un sport în care rivalizau clasele societății divizate.

Jocul oferă în primul rând engine-ul grafic ce va permite afișarea a 300.000 poligoane la rata menționată de 60 de imagini pe secundă. Viteza și realism pentru o experiență de neuitat a curselor off-road, trasee extrem de detaliate, cu benzi largi și suprafețe multiple, dune de nisip, mlaștini, noroi și pământ crăpat. Vor fi și condiții meteo dinamice, care vor influența desfășurarea cursei, nisip care va acoperi traseul sau ploaie care îl va face alunecos.

Cu un AI puternic, calculatorul va putea concura cu orice jucător uman. În plus jocul beneficiază de facilități de multiplayer pentru rețele locale sau pentru Internet.



Duke Nukem Forever

Creatorii DNF-ului au lansat o nouă poză pe Internet pe o dată cu ea un interviu. Fiind cel mai așteptat joc care va apărea în viitorul apropiat pe baza engine-ului din Quake 2, acesta va reprezenta o nouă abordare ca interactivitate și originalitate pentru jocurile shoot-em up. Povestea se învîrte în jurul revenirii Dr Proton care de această dată și-a ales ca loc de distrugere Las Vegas-ul. Misiu-



nea ta este, evident, să-l oprești însă modul în care o vei face este la latitudinea ta. Poți conduce vehicule și alerga cu ele prin oraș, poți distruge pereți și face praf obiecte și mai mult ai ocazia să mitraliezi tot ce îți iese în cale. În drumul tău vei fi ajutat sau împiedicat de personajele care acum pot comunica cu tine, așa că ai grijă înainte să arunci în aer un cap vorbește-i!

Putere și magie la nivelul 6

M&MIV nu urmează seria XEEN, ci mai degrabă se apropie de Heroes of Might and Magic. Un meteorit se prăbușește în Enroth, provocând o "epidemie" de demoni ce își deschid un magazin (!) și fac greutate populației din zonă. Regele Roland Ironfist (Gigi Brat_de_fier) își adună forțele dar nu reușește să



alunge răul, și, este dat dispărut. Mai rău, oamenii încep să se închine demonilor, pierzându-și credința, și se formează un cult apocaliptic. Misiunea constă în formarea unei echipe de patru oameni, având la dispoziție 6 clase (3 pure, 3 derivate), să câștigi experiență și să avansezi eroii, fiecare misiune fiind puțin presărată cu slogane din genul "salvează lumea". Mai clar, tu ești bun, ei sunt răi. Tu îi omori.

Recent, compania Blizzard Entertainment se confruntă cu ceva probleme. Un procuror din Albany a intentat proces pretinzând că Blizzard a extras informații despre jucătorii de pe Battle.net fără încuviințarea acestora. Procesul a avut prima înfățișare pe 27 aprilie, la San Francisco County Court. Procurorul Donald P. Driscoll a apelat atât Codul Afacerilor și Profesiilor din California, cât și Codul Penal Californian. Cazul consta în faptul că Blizzard folosea un program care citea informații despre utilizatori din regiștrii calculatorului, fără să precizeze sau să ceară permisiunea lor.

Blizzard a recunoscut că timp de o săptămână a cules informații despre cei ce jucau pe Battle.net dar numai dacă aceștia nu reușeau să se conecteze la unul din servere, și aceasta doar pentru a încerca să rezolve eventualele probleme de conectare.

Acuzarea susține că acela este momentul în care avocații companiei au intervenit, încercând să șteargă eventualele dovezi împotriva companiei. Ei nu cer despăgubiri materiale (bani) ci doresc ca utilizatorii "lezați" să primească plata înapoi (pentru Starcraft) și încă o nouă versiune completă de Starcraft, mai puțin partea de program care citea în regiștri.



4 luptători și toți învingători

Finala concursului de Quake 2, organizat de PC Gaming în colaborare cu firma Activision și Club UNO și-a găsit sfârșitul la CERF în ziua de Vineri 15 Mai la ora 13.

Debutând sub excelente auspicii la Club UNO, loc care s-a dovedit primitor dar nu foarte încăpător pentru cei mult peste 100 de participanți, competiția s-a dovedit un succes total, acaparând atenția pasionaților de Quake 2 din București. Participanți de toate vârstele s-au înfruntat pe 4 tururi până la fazele semifinale care au avut loc aici, ținând cu toții, pentru a-l cita pe patronul clubului UNO "Să dea mâna cu Domnul Președinte".

Beneficiind de puternicele calculatoare ale clubu-

lui, pri-

mele două

tururi ale concursului

au fost concretizate în confruntări ce au avut loc pe nivelul Boss 2, ultimul al Quake 2-ului original. Aici s-a făcut de altfel și departajarea masivă a jucătorilor, cei neexperimentați părăsind competiția fără drept de apel. Sistemul a fost simplu și eficient, jucându-se 6 minute sau 6 fraguri, câștigătorul intrând în turul următor. Această



etapă a durat totuși mult, numărul mare de participanți derutându-i inițial chiar și pe organizatori.

Sita a cernut și pe rând cei mai slabi au plecat acasă, urmând ca etapa finală a confruntării ce a avut loc la CERF să îi pună față în față pe Ștefan Ionescu (Snaipa), Dan Voicu (Nemesis), Dragoș Inoan (Vaipa) și Răzvan Furnicescu (Tenie). Ca urmare a



calificării lor în această fază, cei patru au primit câte un tricou original Quake 2 și o șapcă Dark Reign, oferite de firma Activision și 100.00 de mii de lei. Semifinalele i-au opus pe Vaipa și Tenie, respectiv Snaipa și Nemesis, primii doi numiți în fiecare confruntare calificându-se în finală. Deși terminată la un scor relativ strâns, 16 la 10, finala a fost clar dominată de Dragoș Inoan care s-a impus fără nici o problemă. Cei doi finaliști au primit câte un joc Quake 2 iar Vaipa în plus și un joc Heavy Gear, toate puse la dispoziție de firma Activision.



La Game Developers Conference din 5 Mai, Microsoft a anunțat realizarea unei versiuni beta pentru Direct X 6.0 Software Development Kit. Noua generație a setului de API (application programming interface) multimedia aduce noi îmbunătățiri versiunilor mai vechi ale Direct X optimizează performanțele atinse de hardware, și permite funcții multimedia sub Windows 95, Windows 98 și Windows NT 5.0. Microsoft estimează ca data realizării versiunii finale Iulie 1998.

3DFx a devenit cea mai rapid implementată platformă de jocuri a tuturor timpurilor. 3DFx a anunțat că va scoate pe piață cel de-al patrulea milion de plăci 3DFx în cursul acestei luni. Deasemenea, numărul jocurilor optimizate 3DFx a depășit deja 250.

Diamond a lansat pe piață noul accelerator Diamond Stealth II G460 AGP. El are atât suport 2D cât și 3D și se anunță a fi cel mai rapid card disponibil pentru sloturile AGP. Pentru cei pasionați de 2D placa va suporta rezoluții de până la 1600x1200 și va costa numai sau chiar 130\$.

Sega Entertainment a anunțat pe 6 aprilie "Conflict of Nations" O combinație de RTS și adventure, căptușită cu umor satiric despre partea întunecată a războiului. Nu mai e vorba doar de adunat resurse. Trupele duc mare lipsă de moral. Împăratul trebuie apărat de comploturi și ferit de asasini. Toate într-un joc ce te aduce parcă în miezul unui război imperialistic de la început de secol XX. Vor fi disponibile 15 personaje, 40 tipuri de unități și peste 28 de clădiri, un control complex asupra resurselor și în plus multe inovații în domeniul multiplayer. "Conflict of Nations" va fi disponibil în magazine în noiembrie 1998.

În ultimele luni zeci de oameni s-au plîns că au fost abonați abuziv la listele de discuții de la PCNet. Acest lucru vi-l confirmăm și noi, toți membrii redacției beneficiind de acest tratament. Dacă aceasta este o manevră răuvoitoare a cuiva sau modalitatea PCNet-ului de a-și mări numărul de abonați, anunțat pompos la peste 2000, decideți voi.

BEST COMPUTERS

Magazin: Pasajul Lipscani (Bd. I.C. Bratianu)

COMPUTERE

IMPRIMANTE

CONSUMABILE

MULTIMEDIA

SUBANSAMBLE

Tel. 094 566.510, 094 552.434, Fax only: 01 679.5742
e-mail: best.computers@usa.net



Magazinul tau de calculatoare

PC GAMING

Revista în care puteți câștiga jocuri despre care doriți

TALON DE ABONAMENT

DA ☐ Doresc să mă abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil
DA ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

Perioada de abonament

Doresc să mă abonez pentru o perioadă de / la prețul de

☐ 6 luni 105.000 lei
☐ 1 an 209.000 lei

Detaliile tale

Nume _____ Prenume _____

Adresă _____

Telefon _____

Modalități de plată

1. Mandat poștal 2. Ramburs

☐ **Mandat poștal** - plătitibil pe numele și adresa următoare:
Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A
Sc B, Et 2, Apt 20, Sector 1, București
S-a plătit cu mandat poștal numărul

☐ **Ramburs** - cea mai ușoară și comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteți acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiți în clipa în care o primiți.

Avantaje de a fi abonat

1. Vei primi al ușă, lună de lună, în cele mai bune condiții prima revistă lunară de jocuri din România
2. Creșterea prețului revistei nu te va afecta. Dacă acesta crește în perioada de abonament tu îl vei plăti pe cel vechi
3. Reducerea de la abonamentele de 1 an înseamnă că plătești 11 reviste și primești 12
4. Se apropie lansarea unor jocuri ca Daikatana, Falcon 4.0, Dune 2000 sau Urban Assault, a căror prezentare nu ai voie să o pierzi.
5. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale.
6. Vei beneficia de o reducere de 5% la oferta noastră de jocuri
7. Ai discount 20% la serviciile Internet oferite de firma Digicom Systems
8. Orice abonat pe 1 an dorește unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
9. O să vă simțiți foarte mîndrii de dumneavoastră
10. O să vă invidieze vecinii care trebuie să alerge prin oraș după revistă pentru a și-o cumpăra
...nu este suficient...?

Cîștigătorii concursurilor din numărul 5



1 joc Pro Pilot - Popica Sebastian - Brașov
1 joc Pro Pilot - Ciprian Parascai - Arad
1 CD World of Flight - Bordanu George - București
1 CD World of Flight - Ghiță Petre - Slatina

Cîte un tricou Men In Black - Mocănescu Bogdan - București;
Dan Petria - Rm. Vlcea; Cremarenco Cosmin - Rm Vlcea;
Matreșu Valentin - București; Sorin Petrescu - Iași

Cîte un tricou Actua Soccer 2 - Gavrilă Alina - Călărași;
Novac Mihai Dan - Craiova; Paiuc Sorin - București, Bota Maria - Cernești, George Stoian - Cluj

Atenție: un nou concurs la pagina 4 !



Numărul 1 - 9900 lei



Numărul 2 - 9900 lei



Numărul 3 - 9900 lei



Numărul 4 - 19000



Numărul 5 - 19000



Numărul 6 - 19000

World Cup 98



World Cup 98 este ultima încarnare a seriei FIFA produsă de Electronic Arts. Demo-ul este excelent beneficiind de atuurile pe care această producție le oferă. Astfel, vei putea face toate combinațiile posibile, de la cele individuale la cele care privesc întreaga echipă fără nici cel mai mic efort. Ceea ce trebuie însă să știți este că acele faze individuale ca întoarcerea jucătorului cu mingea sau evitarea unei depozedări prin ridicarea balonului nu mai sunt atât de ușor de

efectuat, conferind jocului un grad mult mai ridicat de realism.

Săgețile - sus, jos, stînga, dreapta
A, S, D - centrare, pasă, șut
Q - depozedare violentă
W - alergare
E - evitare tackling prin sărire

Z - trimiterea fundașilor pe extreme
X - pasă încrucișată
C - ieșire la off-side
CTRL, ALT + una dintre taste - o mișcare specială

X-COM Interceptor

Continuînd seria X-Com Microprose ne aduce prin jocul de față un prequel al jocului X-Com Apocalypse. Acesta te pune în postura apărării coloniei ce lucrează pentru colectarea resurselor necesare construirii orașului Mega-Primus. Jocul va avea management, cercetare și construcție de baze, înfruntările efective însă de această dată desfășurîndu-se în spațiu. Deși cu engine clasic de clonă a jocului Wing Commander, scenele de luptă aduc față în față nave cu un design original, care nu de multe ori te duc cu gîndul la vechile Cadillac-uri.

Ceea ce însă Interceptor are foarte original în concepție este modul strategic de desfășurare a confruntărilor. Astfel, baza care este construită în spațiu unde plutește în voia soartei, poate deveni oricînd loc de confruntare dacă lași extraterestrii să se apropie prea mult. Ca și la seriile anterioare arme noi vor fi descoperite prin cercetare pe măsura desfășurării jocului. X-Com Interceptor este primul joc din această serie care oferă suport de multiplayer.



Seven Kingdoms: Ancient Adversaries



Un foarte bun joc de strategie care era Seven Kingdoms tocmai a devenit mai bun! SK: Ancient Adversaries aduce trei rase noi cu care jucătorul poate aborda „întrecerea”, fiecare cu slăbiciunile și puterile ei: Zulu, Egiptean și Mughul. Odată cu aceste naționalități vor veni și cele trei ființe supreme care le vor conduce. Alte îmbunătățiri mai includ 15 noi scenarii, posibilitatea de a juca pe zăpadă și un AI mult îmbunătățit. O nouă armă va fi deasemenea

disponibilă și anume masivul Unicorn care lansează veritabile torțe spre inamicii nefericiți care vor arde fără drept de apel.

The Golf Pro



Produs de firma Empire Interactive jocul de față este ce mai bine realizată producție de golf la ora actuală. Beneficiind în rol principala de un mare actor al acestei scene, Gary Player, The Golf Pro ne pune în mare imposibilitate cînd este vorba de descris tastele. Pur și simplu ele nu există, singura unealtă necesară pentru manevrarea crosei fiind mouse-ul datorită revoluționarei tehnologii MouseDrive.

Lista de bucate

Demo-uri

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries
 Comanche Gold



Dink SmallWood
 Esoteria

Descent Free Space

The Golf Pro

GP Legends

Metal Knights

Monster Truck Madness 2



N.I.C.E

Outwars

Panzer Commander

Quest for Glory 5

Subspace

World Cup 98

X-COM Interceptor



Jocuri complete

Warbirds 3D - Ultima variantă a deja clasicului simulator este acum complet 3D!



Patch-uri

Age of Empires

BattleZone

Black Dahlia

Flying Corps Gold

Flight Unlimited 2

Lords of Magic

M1 Tank Platoon II

Men In Black

Navy Seals

Red Baron II

Spec Ops

StarCraft

Total Annihilation



La CERF 98, joaca a fost sub semnul...

PC GAMING
Revista în care puteți câștiga jocuri despre care doriți

Sigla PC Gaming a reprezentat la CERF locul de întâlnire a tuturor celor care au dorit să vadă și să joace ultimele producții ale marilor case de jocuri din lume, să câștige jocuri și tricouri originale sau să testeze ultimele CD-uri demo oferite de redacția noastră.

Luați cu asalt încă de la deschiderea CERF-ului, lucru pentru care nu vă putem mulțumi decât vouă, cititorilor noștri, ne-am străduit să vă oferim, în măsura în care am putut, cele mai atractive jocuri, concursuri sau discuții. Sperând că măcar în parte am reușit, haideți să realizăm împreună o mică retrospectivă a întâlnirii noastre.

Prima zi a reprezentat și prima surpriză, numărul mare de jucători care au dorit să ia parte la jocurile de World Cup 98, Worms 2, Motorhead, Quake 2, BattleZone sau Need for Speed 2 SE, unele dintre aceste jocuri prezentate în premieră la noi în țară, transformând cele două calculatoare ale standului în obiective de cucerit de către oricine era pasionat de aceste jocuri. Marea revelație și cel mai jucat joc a fost cel pe care PC Gaming îl are în exclusivitate pentru România, World Cup 98, ultima producție Electronic Arts, jocul oficial al Campionatului Mondial din Franța. El a fost de altfel și cel care a spulberat mitul valorilor la FIFA 98, învingând pe cel mai ușor nivel de dificultate jucători care la jocul menționat erau imbatabili. Beneficiind de facilitățile oferite de Voodoo 2 Blaster-ul cu 12 Mega pe care l-am avut la dispoziție, următorul joc ca atractivitate s-a dovedit Motorhead, un simulator care fără accelerare 3D tinde să se apropie ca atractivitate de jocurile de pe HC.

Odată cu momentul deschiderii CERF-ului s-a deschis și tombola PC Gaming, una dintre cele mai atractive din întreaga expoziție. Oferindu-vă zi de zi jocuri originale, tricouri, postere, CD-uri demo urna PC Gaming a fost un veritabil punct de atracție. Talioanele pentru aceasta au putut fi procurate în două moduri: fie din numărul 6 al revistei sau prin împărțire cu bucata, lucru realizat de redactorii PC Gaming în cadrul expoziției. La final de concurs, după 5 zile de colectări, urna a dezvăluit un număr de peste 5000 de talioane, numărul participanților fiind la un moment dat limitat de epuizarea talioanelor și a revistelor din stand. Deși majoritatea dintre voi știți în ce a constat tombola și care au fost premiile, să le mai reamintim pentru a-i face geloși pe cei ce nu au participat: 5 compilații de 3 simulatoare Front Line Fighters ale firmei Digital Integration, 4 jocuri Quake 2 și 4 jocuri Heavy Gear oferite de firma Activision, 2 jocuri Air Warrior 3 și 2 jocuri Seven Kingdoms puse la dispoziție de Interactive Magic, 2 jocuri Armored Fist 2 marca Novalogic și un joc Lords of Magic ale firmei Sierra, deci un total de 20 de pachete cu nu mai puțin de 30 de jocuri. La acestea s-au mai adăugat 40 de tricouri CROC oferite de firma Fox Interactive producătoarea jocului cu același nume și 20 de tricouri Tomb Raider alături de 4 postere cu Lara Croft venite de la foarte cunoscuții de acum Eidos Interactive.

Valoarea premiilor pe ansamblu a depășit 15.000.000, majoritatea reprezentând-o jocurile, delicatele care la noi în țară sunt destul de greu, financiar vorbind, de achiziționat.

În final, dar nu în cele din urmă, dorim să vă mulțumim vouă pentru prezența la standul nostru, firmelor de jocuri care ne-au sprijinit pentru transformarea unei simple expoziții într-un spectacol și într-o oportunitate de a vă furniza vouă, cititorilor, cele mai noi și mai atractive jocuri la ora actuală. Sperând că v-a făcut plăcere să ne vizitați, să stăm de vorbă și să participați la ceea ce am organizat pe perioada târgului, toate cele bune și ne revedem la IFABO!

Ziua a treia a expoziției a fost ziua **INTERACTIVE MAGIC**

Unul dintre lucrurile pe care firmele distribuitoare de jocuri de la noi mai au mult pînă să îl înțeleagă și aplice este că reclama este sufletul comerțului iar cînd nu te promovezi nu aude nimeni de tine. Deși foarte logic, acest lucru nu este valabil în România unde toată lumea se plînge că nu se vînd jocuri dar nimeni nu face efortul să le promoveze.

Firmele străine pe de altă parte, în special cele producătoare de jocuri, țin foarte mult la dezvoltarea pieței de jocuri de la noi, drept care ne-au pus la dispoziție sute de materiale promoționale pentru a vă pune la curent cu ultimele producții pe care le-au realizat. Una dintre cele mai interesate companii s-a dovedit a fi Interactive Magic care v-a oferit prin intermediul nostru peste 350 de CD-uri promoționale, 1000 de afișe publicitare și 4 jocuri originale.



Cea mai grea s-a dovedit împărțirea CD-urilor promoționale, pînă la venirea lui Marius Neacșa, cel care este cît trei oameni la un loc, fiind nevoie de protecția gardienilor din corpul de pază al CERF-ului cărora le mulțumim pe această cale pentru asistența acordată.

Cele 1000 de afișe s-au epuizat în aproximativ jumătate de zi, lucru care a dovedit interesul pasionaților de jocuri de la noi în produsele I-Magic. Cele 4 jocuri au fost

trase la sorți, numai unul dintre cîștigători nefiind de față și urmînd a-și primi premiul prin poștă.

Un mare ajutor pentru noi a fost și **ACTIVISION**

Printre firmele care ne-au ajutat în mod substanțial pe perioada CERF s-a numărat și firma Activision. Una dintre cele mai mari firme din lume la ora actuală ne-a pus la dispoziție 4 copii de Quake 2 și 4 copii de Heavy Gear care au făcut indiscutabil deliciul jucătorilor lor, pe de o parte și al celor ce le-au cîștigat, pe de alta. CD-uri demo ale jocului BattleZone au fost deasemenea oferite de Activision prin intermediul nostru, dorindu-se prin ele promovarea unui joc de excepție.

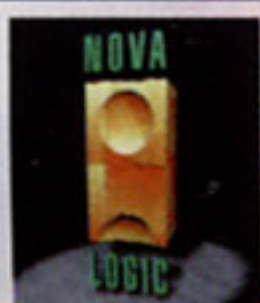
Quake 2-ul a fost una dintre pasiunile comune ale celor ce au vizitat standul, deși mai puțin jucat decît sporturi sau beat'em-up-uri el nefiind neglijat de cei ce au dorit să se joace jocuri de calitate. Întrebarea săptămînii a aparținut unuia dintre vizitatorii standului care după ce s-a uitat un timp la joc pe Voodoo 2 a întrebat cu o față foarte comică "Ce a pățit Quake 2-ul? După ce s-a lămurit că acesta nu pățise nimic și totul era în regulă s-a așezat în fața calculatorului și nu s-a mai ridicat mult timp.



Multe mulțumiri firmei **Digital Integration**



...pentru că ne-a pus la dispoziție minunatele sale simulatoare și anume pachetele de 3 simulatoare pe care ați avut posibilitatea să le cîștigați zi de zi numai la standul nostru. Cum puteți vedea și din imagine și cum și cunoașteți dacă ați fost la noi la CERF, zi de zi pe raftul cu premii, în spate s-a regăsit una dintre compilațiile firmei Digital Integration.



Culmea culmilor financiare: la București la CERF metrul pătrat de stand a fost cu mult mai scump decît la recent încheiatul Cebit de la Hanovra. Explicația: nu ne vindem țara decît la prețuri mari.

Deși taloanele de tombolă trebuiau să fie unul de persoană, mulți au reușit să ne păcălească și să ia mai multe. Drept rezultat, începînd cu ziua a treia taloanele au fost împărțite în momente surpriză pe întreg cuprinsul CERF-ului

Surprinzătoare lipsa de jocuri noi de pe calculatoarele tuturor firmelor care prezentau acest tip de software. În foarte multe locuri Red Alert, MDK, destul de rar întîlnindu-se calculatoare care să ruleze măcar Quake 2-ul. Unde acesta exista însă putea fi văzut la magnifica rezoluție de 320x240.

Pentru prima dată la noi s-a realizat popularizarea plăcilor Voodoo 3DFx. Deși apărute de o grămadă de timp ele primesc în România de abia acum atenția cuvenită. Încă o dată asta dovedește că piața de la noi este în urmă rău, în străinătate fiind acum în vervă plăcile avînd la bază procesorul Voodoo 2

Cel mai puternic calculator PC prezentat la CERF a fost Pentium 2 la 400 Mhz. Deși acum scump, el va deveni o alternativă viabilă odată cu apariția pe piață a procesorului K6 3D.

S-a remarcat ascensiunea ca prezentă a consolelor Nintendo. Deși au și multe realizări de excepție, utilitatea unui PC atît ca jocuri cît și ca aplicații nu va putea fi pusă niciodată la îndoială sau măcar în balanță cu acestea.

2 membrii ai redacției PC Gaming au fost luați la întrebări și identificări de paza CERF-ului în prima seară a expoziției în timp ce amenajau standul fiind acuzați că furaseră niște monitoare. Pînă la urmă s-a dovedit că cei ce lucrează în menținerea ordinii gîndesc la fel de mult ca în bancurile care se fac și circulă pe seama lor

Pentru prima oară la noi au fost aduse spre vînzare căști de realitate virtuală. Casca VFX1 Virtual Reality este cea care face obiectul acestei afaceri. Momentan prețurile sunt mari însă apariția pe piață a unor alte căști foarte competitive care se anunță în curînd va genera automat o scădere a prețului acestora.

Deși este un tîrg de calculatoare, CERF-ul a venit la utilizatori anul acesta cu prețuri foarte mari. Trecînd de sisteme exagerat de scumpe, multe componente cum ar fi joystick-urile se găseau la un preț de două ori mai mare decît ar putea fi achiziționate pe Internet.

Printre alte atracții s-au aflat joystick-urile Force Feedback, plăcile Diamond Monster Voodoo 2, standurile unor firme mai importante, toate plăcile accelerate, locurile umbroase în zile cu soare, cele însorite în zile cu ploaie și tipele care împărțeau pliante.

TEAM Apache

Fiind un actor prost, cînd a jucat în A-Team a primit rolul furgonetei, în Team Dorks rolul principal iar în Team Apache rolul roților de la elicopter. Pentru Dan Dimitrescu cea mai grea parte a acestei ultime producții a fost indiscutabil cea legată de momentele de aterizare... sau mai bine zis dureroasă.

În ultimii ani, saltul de performanță al PC-urilor a permis crearea unor simulatoare de zbor (pe această platformă) destul de veridice, cel puțin în anumite părți ale lor. Totuși, există anumite lucruri pe care nici un calculator prezent sau din viitorul apropiat nu le va putea simula, și mă refer la starea de spirit și conștientizarea pericolului de către pilot. Nu cred că trebuie să precizez că de fiecare dată cînd unul dintre noi este doborât într-un simulator de avion, regretă poate ratarea misiunii și timpul pierdut, mult mai mult decît propria viață (dar cred că ăsta e un lucru bun, nu ?!) sau pe aceea a camarazilor săi. Privind altfel problema, este greu ca prin intermediul unei tastaturi și a unui monitor de 14" să recreezi schimbul de informație pe care îl are un pilot real cu aparatul său de zbor și cu mediul înconjurător.

Iată vine cavaleria ...

Se pare însă că există și oameni decisi să elimine aceste probleme și să avanseze genul simulatoarelor în direcții "tabu" pînă acum. Brian Walker, un fost pilot pe AH-64A "Apache" în timpul războiului din Golf, ajuns la un moment dat într-o poziție destul de importantă în cadrul "secției" de simulatoare de la Eidos, este unul dintre ei. Concret, el s-a ocupat de trei proiecte : Team Apache, Confirmed Kill și Flying Nightmares 2. La fel de concret, pînă la ora actuală, Eidos a "înghețat" FN2, Team Apache va fi publicat de Mindscape iar Brian Walker a plecat la Origin, unde colaborează probabil la "Longbow 3".

Cu așa un destin tulburat, era greu ca lumea să nu-și pună anumite întrebări despre cît de real este acest simulator. Personal, aș putea spune că îndoielile mi-au fost spulberate odată cu sosirea la redacție a unui CD conținînd o versiune beta a acestui joc.



Simulator sau arcade ?

După instalare și problemele obișnuite ale unei versiuni beta, iată că pot accesa primele opțiuni ale jocului. Curios să văd ce are mai bun cît mai repede, am ales opțiunea Quickstart și surpriză ... Dar mai bine să începem cu începutul

Începutul

Team Apache simulează elicopterul AH-64 Apache în versiunea sa A.

Aceasta este mult deosebită de varianta D (numită și Longbow Apache) care a fost aleasă de alte firme pentru simulatoarele lor (cele mai notabile

fiind seria Longbow de la Jane's și Apache Longbow de la Digital Integration). Aceste diferențe se referă în special la absența radar-ului de control al tirului (montat deasupra rotor-ului principal) și a rachetelor aer-sol Hellfire-B ghidate prin radar, care sunt foarte utile prin caracteristicile lor "fire & forget".

Motivul pentru alegerea variantei A este destul de simplu, după cum a explicat și Brian Walker. Longbow Apache-ul, al cărui prototip a zburat abia în Aprilie 1992, nu a fost încă testat în luptă reală. Toate aceste sisteme noi pe care el le aduce pot fi puse oarecum sub semnul întrebării pînă atunci. Varianta A în schimb este responsabilă pentru o sumedenie de





succese răsunătoare în Golful Persic.

Ce înseamnă pentru joc alegerea făcută de realizatori?

În primul rând accentul este pus mai mult pe tactici "artistice" și mai puțin pe tehnologie ultramodernă care să suplinească (teoretic) lipsa de pricepere a jucătorului prin magia ei. În al doilea rând, este vorba despre surpriza de mai sus, care avea ca subiect aparență relativ simplificată a tabloului de bord din joc. O simplificare justificată într-o oarecare măsură, care te obligă să te concentrezi pe ochii tăi proprii.

Sisteme de bord

O altă diferență majoră între cele două versiuni de Apache ar fi design-ul cockpitului. În Longbow arhitectura carlingilor este dominată de ecrane multifuncționale (MFD) care îți permit accesarea oricărei informații tactice foarte ușor. În versiunea simulată aici (și în această versiune a jocului) asemenea lucruri nu prea există. Sigur, există întrebarea (nu am o confirmare oficială) dacă nu este vorba mai mult de dorința realizatorilor de a simplifica treaba jucătorului decât de reprezentarea reală. În acest caz au reușit un pic cam tare și sper ca în versiunea finală să existe totuși niște moduri de a vizualiza în mod realist datele obținute de la sistemele de detecție, pentru că îmi este greu de crezut că asta e tot ce aveau sărmanii piloți la dispoziție.

Spre deosebire de majoritatea simulatoarelor oferite de concurență, în Team Apache nu îți este permisă părăsirea postului pilotului pentru a accesa sistemele aflate în carlinga ofițerului de tir. Astfel, trebuie să te bazezi pe îndemânarea acestuia și să îl comanzi prin două ordine destul de simple: "caută mai departe" și "lochează ținta". Cum e și normal, el te va informa pe cale orală despre cele ce se întâmplă în jurul tău. În plus ai la dispoziție și vocea lui Betty care te va avertiza de problemele mai grave.



Vederea pentru timp de noapte, pe care în Longbow 2 am apreciat-o foarte mult, este aici tratată un pic mai realist. Asta în sensul că nu ți se permite vizualizarea carlingii prin ea. Se pare că în Apache-ul real, toate echipamentele optice (incluzând Pilot Night Vision System-ul - PNVS) se află în turela aflată în botul elicopterului. Cei doi membri ai echipajului pot vedea lumea "în verde" prin intermediul unui monoclu pe care este proiectată imaginea preluată din turelă. Deci, nu este vorba despre vedere directă ci de vizualizarea lumii așa cum se vede ea din botul elicopterului (ghidajul turelei este făcut prin poziția capului). Cum pe monitoarele noastre imaginea este "mono", mi se pare corectă abordarea oferită în Team Apache.

Flight Model

Fără-ndoială există mari asemănări între modurile în care se comportă și zboară Apache-urile din Longbow, Team Apache și Apache Longbow. Totuși aş remarcă o mai mare instabilitate a elicopterului în TA, ceea ce după părerea mea este un lucru destul de bun. Din păcate, asta înseamnă și că cei mai mulți dintre noi, care nu au la dispoziție un joystick sănătos (că să nu mai vorbim de pedale - foarte importante la elicoptere exceptând cazul Comanche-lui), vor avea dificultăți mai mari în acomodarea cu pilotarea acestui elicopter. În plus, se adaugă și efectele meteorologice, în special vântul, care vă vor băga multe bețe în roate.

Eye Candy

Dacă nu dispuneți de un accelerator 3D și umblați după grafică atractivă, atunci veți fi destul de dezamăgiți și ați face mai bine să alegeți Longbow 2. Nu zic că TA nu ar arăta bine, dar există anumite efecte, în special fumul de la rachete sau explozii, precum și texturile de pe sol, care sunt mai mult decât nespectaculoase. Cu o placă 3D lucrurile stau cam la același standard cu L2, cu mențiunea că în TA totuși parcă sunt folosite mai multe poligoane per obiect, lucru care crește oarecum detaliul. Din păcate nu chiar toate obiectele sunt la fel de detaliate, dar la cât poți vedea din carlinga elicopterului în timpul luptei Un avantaj al lui TA față de concurență ar fi prezența copacilor pe câmpul de luptă. În versiunea curentă nu îi puteam acroșa, la fel cum nu puteam lovi clădirile, dar se pare că în final lucrurile vor funcționa. Foarte atractive în Team Apache mi se par diferitele stări atmosferice, în special cele mai "supărate", cum ar fi furtunile cu ploaie și trăsnete ce-ți pot avaria aparatul.

Campanii

Deși campaniile din joc nu sunt dinamice ci alcătuite din misiuni predefinite, pot spune că abordarea pe care au făcut-o cei de la Simis este mai mult decât interesantă, prin importanța pe care o are managementul escadrilei. În calitate de comandant, este dreptul tău să îți alegi oamenii (piloți și copiloți), examinând dosarul personal al fiecărui candidat. Apoi va trebui să formezi echipaje, încercând să îi grupezi după stilul de luptă și



zbor sau încercând ca defectele unuia să fie remediate de celălalt.

Deoarece campaniile se desfășoară în timp real, între misiuni va trebui să te ocupi serios de bunul mers al escadrilei. Moralul și starea generală a fiecărui pilot este un lucru foarte important, și de aceea va trebui să îi supraveghezi atent (nu trebuie însă să deduci situația ca un psiholog - totul îți este dat pe tavă) și la nevoie să intervii chiar printr-o discuție (mai dură sau mai lejeră). Dacă întreaga escadrilă este cu moralul la pământ, ar fi utilă obținerea unui transport special (înghețată) care însă va întârzia aprovizionările obișnuite. Gestiunea pieselor de schimb este foarte importantă și ea pentru că numărul de elicoptere capabile de zbor face diferența dintre o unitate de cavalerie aeriană și una de infanterie. La nevoie poți chiar decide canibalizarea unor aeronave mult prea avariate. Tot în atribuțiile tale poate intra și alocarea mecanicilor între odihnă și diferite reparații. În prezent, Team Apache are două campanii: Columbia (droguri, gherile, arme ușoare) și Lituania (tancuri, elicoptere, etc). Diferențele între cele două sunt evidente. Există și o ordine cronologică, astfel încât pentru a lupta în Lituania trebuie să termini întâi campania din Columbia.

Așteptând versiunea finală pot spune că Team Apache merită cu prisosință toate laudele pe care fostul său realizator (Brian Walker) i le aducea. Personal aş fi preferat poate o reprezentare mult mai strictă și complexă a avionicii de bord, dar anumite caracteristici mai greu de observat se pare că sunt modelate foarte bine. Trebuie însă să aștept versiunea finală pentru a mă decide.

World League Soccer

Regizor: Începem...

Take 1: Într-un recent periplu prin sediul Eidos, Camil Perian a văzut modul în care evoluează World League Soccer și a stat de vorbă cu producătorii

Take 2: Trezit din somn recent la noi în redacție Camil Perian a călcat din greșală pe CD-ul cu World League Soccer

Regizor: Alegem varianta 2

Jocurile de fotbal, din punct de vedere al scopului pe care îl urmăresc prin modul în care sunt realizate se împart în 2 mari categorii. Prima este cea a celor care se axează pe modul arcade, urmărind distracție și amuzament, avînd ca scop introducerea mingiei între barele adverse, în timp ce cea de a doua, din care face parte și acest joc, are în vedere simularea cît mai realistă a unui joc de fotbal, cu surprinderea tuturor aspectelor sale, începînd cu modul



Alegerea este a ta.

WLS îți oferă posibilitatea conducerii în turnee sau cupe interne a peste 190 de echipe din 10 campionate diferite. Pentru ca după terminarea acestor competiții, jocul să aibă continuitate și atractivitate învingătorii se vor întîni în competiții internaționale care vor scoate în evidență valoarea fiecăruia în parte, lucru nou pe care nu l-am întîlnit nici la jocurile din seria FIFA (Electronic Arts) sau Actua (Gremlin).

Referindu-ne tot la alternativele pe



care jucătorul le poate avea trebuie remarcat că posibilitatea selectării unui anumit tip de vreme nu va mai avea același rezultat nefericit ca la alte jocuri de fotbal, FIFA 98 fiind un bun exemplu, cînd nici un accelerator grafic nu ar fi făcut cerul să dea drumul la un pic de ninsoare sau ploaie. Astfel, după cum puteți observa și din imagini, efectele grafice abundă, aici intrînd ploaia, ceața sau apusul soarelui, nefiind lăsate la o parte nici "efecte speciale"



de lovire al mingiei și terminînd cu felul în care jucătorii se bucură după înscrierea unui gol. Cum să promiți nu este greu, în timp ce, în opoziție, să aduci la îndeplinire promisiunile făcute se dovedește de multe ori imposibil, Eidos spune că prin World League Soccer va aduce dinamismul și culoarea care lipsesc unui simulator de fotbal normal.

De unde omenirea a pornit...



Deși creatorii acestui joc nu au ținut cont de considerente biologice, modul de realizare al jucătorilor te duce cu gîndul la laboratoarele de anatomie din cadrul instituțiilor specializate.

Pentru a realiza o cît mai realistă transpunere a mișcărilor umane în joc s-a pornit chiar de la baza sa, și anume scheletul. Acesta a fost realizat cît mai aproape de cel uman atingîndu-se aproape toate libertățile și restricțiile pe care el ți le oferă. S-a considerat astfel că se va recrea

dinamismul unui joc de fotbal pe care îl putem vedea oricînd la televizor. Întrebarea însă care se pune este: deși acest schelet poate realiza aceste mișcări el le și realizează? Deoarece dacă am captura mișcările unei babe de 1000 de ani care stă cocoșată și le-am aplica scheletului menționat nu s-ar obține nimic dinamic, chiar că el are avea posibilitatea de a se mișca în orice fel. Privind problema în acest mod, vom fi sceptici cînd vom afla că mișcările care vor fi puse în slujba scheleților au fost capturate după cunoscutul vîrf englez Les Ferdinand. Deși un jucător bun și eficient, el nu este nici pe departe un maestru al tehnicii și rafinamentului, fiind mai ușor de asemănat cu un buldozer decît cu tipul de jucător necesar pentru această funcție. Dacă el a fost însă omul potrivit vom vedea în versiunea finală a jocului.





ca tunetul sau fulgerul.

Elemente de joc

Deși greu de folosit, și de multe ori chiar enervant, sistemul de control al mingiei de la Actua Soccer 2 pare a fi devenit destul de popular și astfel este regăsit și în WLS. El constă în necesitatea ca un jucător, pentru a recupera o minge de pe teren, să treacă exact peste locul unde ea se află. Un milimetru mai la stînga sau la dreapta și obiectul buclucăș va rămîne în același loc pînă la încercarea următoare. Ai astfel posibilitatea să dai 2, 3 ture de balon pînă cînd reușești să nimerești precis locul respectiv, asta, în cazul fericit în care între timp nu a apărut un jucător advers care să-ți răpească plăcerea încercării de a găsi mingea. Dacă nu ai reușit captura prețioasă vei avea ocazia să asiste la un atac advers, de multe ori deosebit de rapid și eficient. Un lucru nou pe care WLS îl aduce constă în spontaneitatea atacanților, care, deși de multe ori se află la distanță de poartă, sau în poziții inco-



mode, încearcă voleuri sau șuturi din "prima" care te pot surprinde nepregătit. Deși de multe ori ele se duc aiurea, pe lîngă poartă, ca și în sportul normal de altfel, au darul de a te ține în priză, neputîndu-le de prea multe ori anticipa. De multe ori aceste șuturi vor fi acompaniate de plonjoane foarte spectaculoase ale portarilor, alt element care se anunță foarte promițător.

La Al înapoi...

Inteligența Artificială este un aspect care dacă nu este realizat absolut perfect la un joc este ca și cum nu ar exista deloc. De multe ori momente de excepție ale reacției celor ce îi conduci, fie ei soldați sau fotbaliști pot fi compensate în mod urît de greșeli elementare.



Astfel, și în acest caz, întîlnim o abordare nouă a

Al-ului într-un joc de fotbal, dar și multe defecte. WLS aduce o inovație în genul pe care îl reprezintă ce constă în inițiativa calculatorului de a prelua în urma unui un-doi controlul aceluia jucător care primește în primă fază mingea urmînd ca tu să te demarci cît mai bine, și el să-ți paseze. Foarte original, acest mod de a pasa îți oferă ocazia de a nu mai fi păcălit de propriul jucător cu care cînd încerci un un-doi te trezești că îi pasezi la întîlnire iar el se oprește și se întoarce spre propriul careu. Deși însă au introdus această inovație, cei de la Silicon Dreams, par a fi ignorat aspecte esențiale ale acestui capitol. Astfel, se remarcă inexactități deosebit de enervante ale apărătorilor care de multe ori degajează mingea unul în spatele celui-

lalt, marea majoritate a acestor baloane oprindu-se, evident, în propria plasă. Și să vedeți ce distractiv este să te bucuri în minutul 90 la 0-0 că ai recuperat mingea în propriul careu, să o respingi, și să vezi cum se oprește în plasa porții tale.

Realizarea slabă a Al-ului, cel puțin în versiunea pe care noi am avut-o la dispoziție, te pune în situații destul de avantajoase față de echipa adversă, la care, un jucător aflîndu-se pe contraatac, singur cu

Încîntat să te aud

Cum concurența la capitolul comentarii este un aspect care iese din ce în ce mai mult în evidență, era și normal ca și WLS să se laude cu ai săi. Este vorba despre Peter Brackley și Ray Wilkins, comentarii canalului italian C4. Dacă asta chiar înseamnă ceva rămîne să constatați pe pielea voastră

portarul, se oprea și pasa undeva înapoi pe la 30 de metri de poartă, fără un motiv anume. Cert însă, nici un pasionat de jocuri de fotbal nu-și dorește să scape în acest mod de un gol ca și făcut

...la decor înainte...

WLS pune accentul, evident, și pe aspecte nescosate în evidență de alte jocuri de acest gen. Astfel, se reia problema animării publicului, care, deși neglijată de alte simulatoare este un element foarte important în realizarea atmosferei. Această animație, este susținută și de realizarea realistă a unor efecte cum ar fi mișcarea steagurilor de la colțul terenului sau unduirea ultra-realistă a plasei porților, lucruri care nu fac decît să sporească dinamismul imaginilor, dînd senzația unui joc de fotbal autentic. Desigur, nu vei putea să te afunzi mereu în această atmosferă plăcută, tulburat fiind de anunțuri pe ecran ca aut sau aut de poartă cu niște litere imense care se învîrt pe undeva, la limita dintre haios și penibil.

WLS nu se poate spune că nu promite ca simulator, dar întrebarea este dacă el se va și ridica la înălțimea scontată.. vom vedea.



COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES



Deși urmărit în permanență de fantomele trecutului, Dan Dimitrescu încearcă să supraviețuiască. Momente însă în care delirează despre război și modul în care a fost torturat sunt inevitabile din când în când.

La concurență directă cu Soldiers At War, Commandos se anunță (cel puțin la noi în redacție) ca un mare hit. Grafica foarte reușită și acțiunea mai mult decît interesantă sunt cîteva dintre atu-urile acestui joc.

Unde sunt linile inamice ?!

Acțiunea jocului are loc în timpul celei de-a doua conflagrație mondiale, spre sfîrșitul anului 1940. Anglia tocmai rămăsese singură în fața Germaniei și evident urma apărarea în fața invaziei. Evident pentru toată lumea exceptînd-ul pe Locotenent Colonel-ul Dudley Clark. Acesta a creat o unitate de forțe speciale alcătuită din oameni excepționali și foarte bine pregătiți, capabili să se descurce în orice situație și să saboteze efortul de război german, în timpul unor misiuni "clandestine" în Europa ocupată și nu numai.

Ok, ok, vreau să împușc ceva ...

Ca desfășurare, jocul efectiv este un fel de Syndicate sau, ca să folosesc denumire oficială, "real time tactics" (nu strategy !).

"Peisajul" este o lume 3D prezentată într-o perspectivă forțat izometrică (la 30 grade). Faptul că, deși sunt folosite sprite-uri pentru majoritatea unităților, este o lume 3D este un lucru foarte important pentru efectele speciale pe care le suportă engine-ul jocului. Se remarcă în special efectele de iluminare atît locale (explozii, lămpi, etc) cît și de ambient. În plus, engine-ul jocului încorporează anti-aliasing pentru sprite-urile unităților, lucru foarte bun pentru că este permisă executarea zoom-ului pe fereastra de desfășurare a acțiunii. Jocul se mai laudă



și cu rotație completă (360 grade) a sprite-urilor dar personal nu prea am înțeles ce înseamnă acest lucru, pentru că sprite-urile din versiunea curentă a jocului sunt clar limitate din acest punct de vedere.

Această reprezentare 3D are ca "subiect" mai multe zone geografice : plajele Normandiei, deșerturile Africii de Nord, fiordurile înzăpezite ale Norvegiei și cîmpiile și pădurile din zona Rinului.

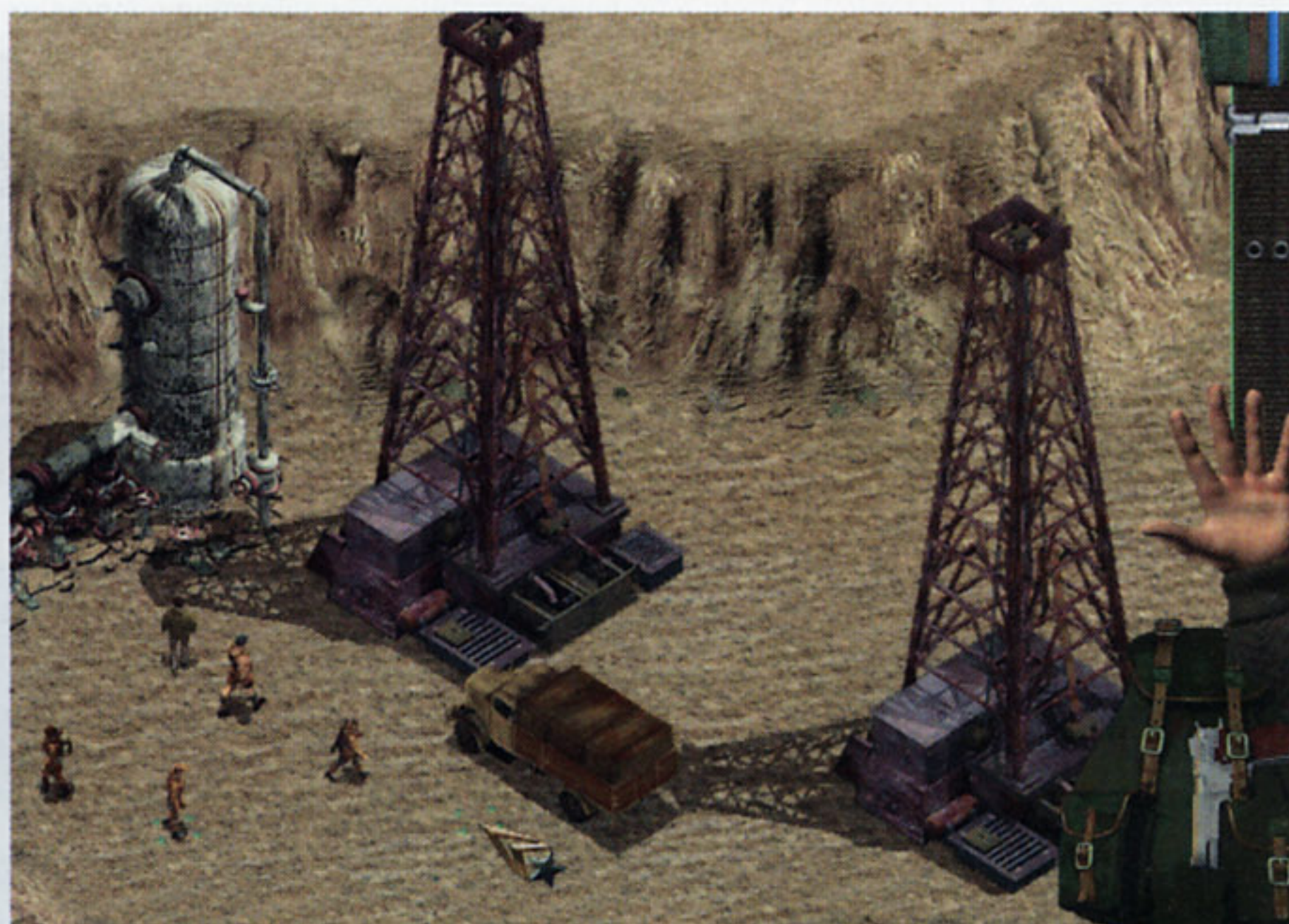
Multe elemente de decor îți vor face lupta mai interesantă și în același timp mai realistă. Vei escalada munți și pereți aparent inaccessibili, vei colinda baze inamice, porturi (cu nave celebre prezente - cuirasatul Bismarck și flotele de submarine germane avînd o reală importanță) și aeroporturi, orașe (aici unele clădiri cu o importanță mare vor fi reprezentate corect în spațiul 3D, folosindu-se schițe reale), toate reprezentate într-o grafică extrem de spectaculoasă.

Control

Commandos are un sistem destul de avansat de control al unităților, un hibrid între cel al unui joc de aventură și al unui joc clasic de acțiune-

strategie. Soldații pot efectua diferite acțiuni mai neobișnuite : să taie un gard de sîrmă ghimpată, să culeagă un obiect, să care un butoi sau o ladă sau să folosească obiecte din dotare (pioleți, uniforme germane, bombe și armament) sau să conducă diferite vehicule. Acestea din urmă au o foarte mare importanță, putînd fi vorba de capturarea unui Ju-52 de transport care va fi folosit pentru a fugi înapoi în





Anglia sau unui submarin de buzunar folosit pentru a distruge alte nave.

Datorită faptului că jocul se desfășoară în timp real, controlarea întregii grupe de soldați poate deveni o problemă în momentul în care fiecare dintre aceștia face altceva. Pentru asemenea cazuri, Commandos folosește un sistem avansat de control cu mai multe ferestre de vizualizare a acțiunii. Poți astfel să-ți urmărești fiecare soldat într-o fereastră sau să folosești o fereastră pentru a controla un soldat și alta pentru a supraveghea ținta în care acest soldat urmează să tragă de la distanță mare, eventual cu o pușcă cu lunetă.

Misiuni

Pe lângă evidenta varietate oferită de zonele geografice diferite, cele 24 de misiuni din joc vor fi extrem de variate și ca desfășurare. Dintre subiecte ar fi scoaterea din luptă a unor instalații cheie (nave de luptă, posturi radar, aeroporturi, sonde petroliere, baze de lansare a rachetelor V2) sau asasinarea unor comandanți inamici importanți.

Fiecare misiune necesită o abordare un pic diferită și studierea atentă a amplasării inamicului și a obiectivelor. După nevoie pot fi folosite artificii ca deghizarea în soldați germani, moment în care trupa poate chiar să mășăluiască ca la paradă, sau civili, pentru infiltrarea unor obiective mai greu accesibile. Nu trebuie uitat că jocul nu este totuși

de acțiune pură și că gândirea va aduce mai repede succesul decât aruncarea în luptă cu capul înainte. Aici intervine din nou povestea cu angajatul luptei în condițiile tale nu ale lor.

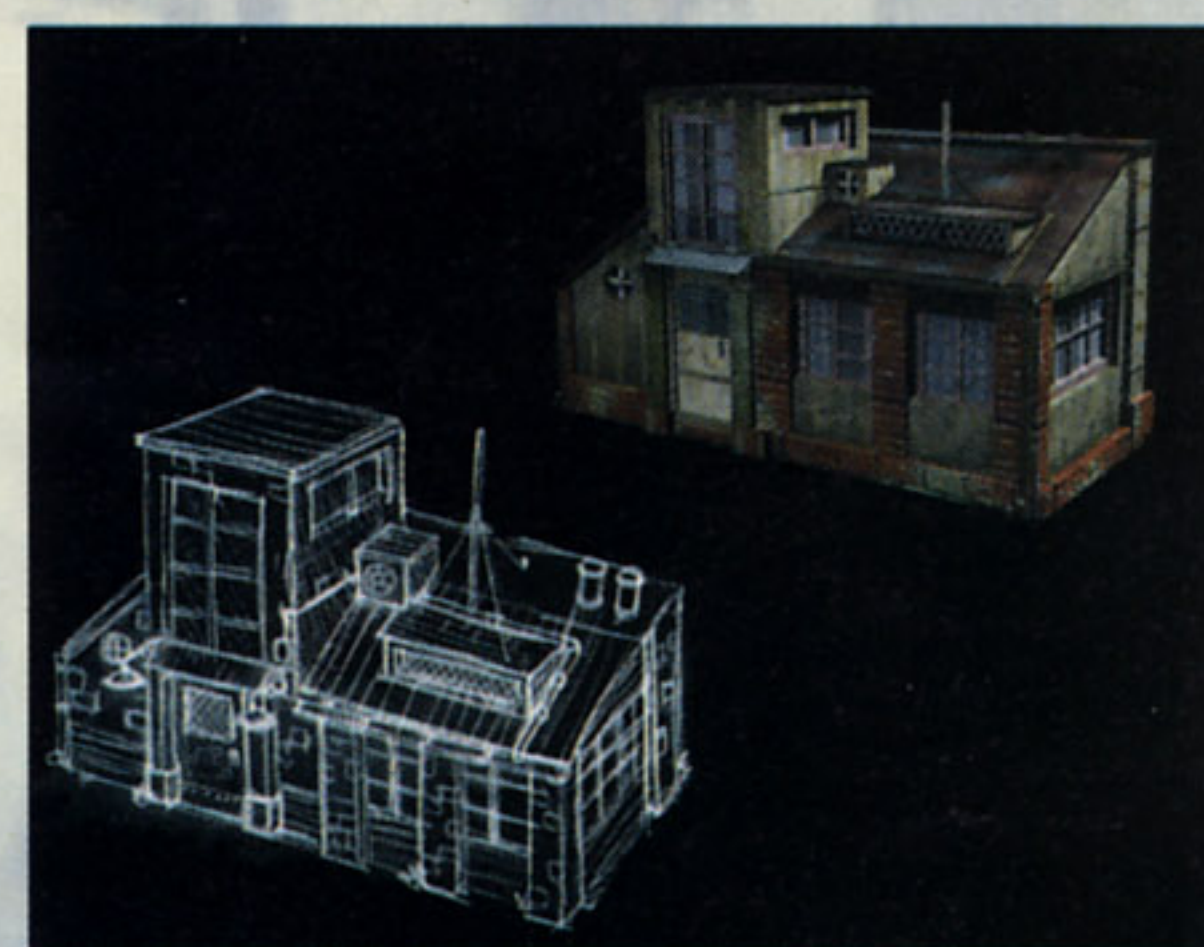
Ar mai trebui remarcat și faptul că misiunile nu sunt chiar complet liniare. Dacă spre exemplu unul dintre soldați îți este capturat, trebuie să îl eliberezi chiar tu.

Inteligență artificială

Spre deosebire de multe alte jocuri de strategie și nu numai, se pare că în Commandos vor fi simulați cu adevărat adversari umani și nu zei atotștiutori. Fiecare unitate inamică are un câmp vizual și auditiv limitat și acționează în funcție de datele pe care le are despre inamic. Dacă un soldat aude un zgomot ciudat, va căuta întâi să vadă care este sursa acelui zgomot. În cazul în care va da peste unul dintre soldații tăi acolo, inamicul poate să aibă mai multe reacții : să te atace, să fugă dacă se simte vulnerabil sau să plece să sune alarma (nu ați vrea cu adevărat să se întâmple așa ceva, nu ?!).

Aceste considerente ne duc din nou la partea cu pregătirea misiunii, pentru că cel mai rău lucru care se poate întâmpla este ca inamicul să afle de prezența ta în zonă înainte de vreme. Poate ar fi mai bine deci ca în loc să faci autostopul pe șoseaua principală, să încerci un drum mai ocolit, chiar dacă mai solicitant pentru mușchii soldaților.

Și iată că, după o călătorie minunată în lumea din spatele linilor inamice, Dan Dimitrescu se întoarce cu bine acasă. Ce-i drept, de la plecarea sa și până la amnistiere trecuseră vreo 30 de ani ...



Cerințe minime (optime)

Developer : Pyro Studios
Data apariției : Iunie 98
Preț : 44.99 GBP
Procesor : Minim P90
Memorie : 16 MB
Sistem : Windows 95

WORLD CUP 98



În preajma Campionatelor Mondiale, un monstru se trezește din hibernare și devorează mii de oameni care se uită la 22 de bărbați dînd cu piciorul în ceva rotund. Cu toate acestea, nimeni nu a reușit să facă legătura între aparițiile lui Camil Perian în revistă o dată la patru ani și criminalul misterios

Un nou joc este acum în fața noastră, o nouă producție demnă de admirația sufletelor înrobite de Regele Fotbal. Cum nici un meci de nu se aseamănă cu altul, nici jocurile de fotbal nu pot fi la fel iar ultima producție Electronic Arts se individualizează și sparge tiparele clasice aducîndu-ne o



confruntare deosebit de pasionantă și realistă! Va fi ea pe gustul tuturor pasionaților? Noi credem că da, decizia este însă a voastră!

Eveniment major în viața tuturor microbiștilor, fie ei tineri sau bătrîni, Români sau de alte naționalități, Campionatul Mondial de Fotbal este momentul care le aduce fotbalul în reprezentarea sa cea mai pură, cea mai naturală, apropiată în cea mai mare măsură de ceea ce sportul ar trebui să fie. O dată la patru ani, cu ocazia acestui eveniment, are loc și lansarea unui joc de fotbal, considerat oficial pentru Campionatul Mondial reprezentat. Anul acesta, mascota oficială a Campionatului, Footix aduce în fața voastră un joc foarte interesant, denumit cum nu se poate mai sugestiv World Cup 98.

Proporții de oficialitate

Fiind întruchiparea pe calculator a unui eveniment de asemenea anvergură, WC98 încearcă să reproducă în cea mai mare măsură atât atmosfera cât și aspectul tehnic al competiției. Prezenterul acestui amalgam de informații este Footix, care va însoți majoritatea momentelor de prezentare ale echipelor, selectare a tacticilor și în general cam a oricărei activități pe care jucătorul o întreprinde în afara meciului, însoțit fiind, prin sunet însă, de hitul Tub Thumping al formației Chuwbawamba. Acesta din urmă este o foarte reușită alegere EA, după ce în FIFA 98 a tronat melodia Song 2 a formației Blur.

Creat pe o structură asemănătoare cu FIFA 98, folosind evident același engine, deși lucrat de o echipă diferită, WC98 te avertizează încă din primul moment asupra intențiilor serioase ale creatorilor săi. Cu un sistem de meniuri intu-

itive și o gamă de opțiuni foarte diversificată, WC98 te



obligă să-l explorezi în cele mai adînci amănunte înainte de a intra în jocul efectiv. Fiind replica fidelă a unui campionat mondial, creația EA nu va mai ridica nemulțumiri asupra sistemului de competiții, cel care primează fiind obligatoriu cel al Cupei Mondiale. Ce va ridica însă neplăceri, dar acestea pentru con-



curență, este că jocul impresionează, spre deosebire de alți parteneri de întreținere la:

Impresia tehnică

Acum nu mai ești un simplu player care ghidează 11 jucători în teren. Vrei să câștigi? Vrei să triumfi? Atunci trebuie să îmbini talentul de jucător cu cel de antrenor și de căpitan de echipă. Trebuie să stabilești o strategie dinamică ce poate evolua pe parcursul jocului, să-ți trimiți echipa în atac sau să o îndrumi să facă pasul la off-side. Tu decizi totul, acum ești cu adevărat în control!

De ce trebuie să fie jucătorul și un antrenor bun? Necesitatea unei astfel de îmbinări este evidentă ținând cont de evoluția fotbalului din punct de vedere al vitezei și a tehnicii jucătorilor. O combinație rapidă a echipei adverse îți poate pune față în față cu portarul tău un atacant advers dacă tactica pe care ai adoptat-o nu este potrivită împotriva unei echipe foarte tehnice. Astfel, devine obligatorie stabilirea unei tactici clare de joc, a poziționării echipei și calculării momentelor jocului cu mult înainte de fluierul de început. De altfel, pentru acoperirea întregului meci, ținând cont de oboseala jucătorilor sau momentele de presiune și dominare, World Cup 98 îți îngăduie stabilirea a trei poziționări distincte a jucătorilor în teren care se pot schimba foarte comod pe parcursul jocului.

Dacă funcția de antrenor poate părea ușoară, neexistînd un timp limită în care să-ți termini deciziile, cea de căpitan însă îți va solicita atît flerul cît și rapiditatea în



luarea deciziilor. Adversarul atacă ...se pregătește să centreze... ieșim la off-side sau ne apărăm ? Ai maxim o secundă să decizi iar dacă ai greșit de multe ori vei pierde. Facem pressing sau așteptăm adversarul, jucăm o fază central sau trimitem fundașii laterali pe aripi sunt numai câțeva dintre întrebările la care va trebui să răspunzi prin apăsarea unei taste ce va avea ca efect răspunsul la întrebările menționate.

Implementarea acestui sistem de modificare a tacticii în funcție de simpla apăsare a unei taste este o premieră în lumea jocurilor de fotbal și are un evident efect de dinamizare a jocului dublată de un control mult mai ridicat al jucătorului asupra celor ce se întâmplă în teren.

Acestea nu sunt însă singurele modalități folosite de producători pentru creșterea vitezei de joc. Pe lângă cele indirecte, ca cele menționate, World Cup 98 aduce o foarte inedită metodă, mai mult decât directă care se realizează din interiorul unui meniu și se intitulează, cum bănuiesc că nici nu ați fi ghicit: "viteza de joc". În acest mod, desfășurarea jocului poate fi adaptată foarte ușor stilului tău, de la un joc alert, cu pase rapide, la un joc lent, tip



anii 70. Indiferent însă de stilul tău de joc , îl vei putea afișa pe stadioane refăcute exact, în cele mai mici detalii după cele reale, lucru însă nu atât de interesant dacă nu ai avut vreodată ocazia să intri în contact cu ele. Dealtfel, în general la jocuri de acest tip apare, în contradicție cu numele pompos, destul de inutilă recrearea unui anumit teren, stadion sau sală în măsura în care jucătorul nu o cunoaște și o poate oricând confunda cu altă sală din alt colț al lumii.

Dacă v-ați săturat însă de detalii tehnico-tactice și doriți să luați cu adevărat pul

sul acțiunii și să intrăți în
 mijlocul evenimentelor,
 dacă vreți un joc de fotbal
 rapid și foarte antrenant
 care să vă solicite cu adevărat
 priceperea în acest domeniu
 este momentul să vedeți de ce este
 World Cup 98 cel mai bun
 simulator de fotbal la ora actuală
 și ce vă oferă 98 el la

A fost acum 1.000.000 de ani...

De multe ori s-a întâmplat să te joci un joc de fotbal, sau orice alt sport, să câștigi titlul suprem și să rămâi practic fără nici un obiectiv care să te mai încînte, să te mai facă să lansezi jocul din nou.

World Cup 98 a găsit însă soluția acestei probleme iar câștigarea Campionatului Mondial este acum recompensată. Astfel, cei cu adevărat valoroși vor putea să re trăiască, sau să simtă pentru prima dată tensiunea și momentele fierbinți ale tuturor finalelor Campionatelor Mondiale de pînă acum. Începînd cu imagini sepia ale celor mai vechi confruntări și terminînd cu cele color ale celor mai recente partide, această mini-istorie fotbalistică te va ajuta și să trăiești acele momente și prin realizarea realistă care cuprinde recrearea cît mai aproape de realitate a echipamentelor vremii, șorturi lungi și bluze cu mîneacă lungă și chiar a tunsorilor care reflectă moda acelei perioade. Este o idee foarte originală, foarte bună care are un efect foarte mare asupra jucabilității acestei producții



Impresia artistică

Ce ar fi mai distractiv acum decât să descoperiți că totul a fost o amăgire și că World Cup 98 nu este cu nimic mai bun la acest capitol ca FIFA 98? Eu aș râde, voi m-ați omorî și ați arunca revista pe geam urmînd a accidenta cu CD-ul bietul trecător care nu făcea altceva decât să-și urmeze același drum pe care probabil îl străbate de

zeci de ani fără ca nici un eveniment important să se fi întîmplat.

Prima impresie însă cînd veți vedea jocul va fi probabil aceasta și nu din motive subiective, ci pur și simplu din cauză că World Cup 98 folosește aceiași jucători, engine, tribune și cam tot ce era mai bun la FIFA 98. Elemente menționate însă, deși aparent identice poartă schimbări mici, dar de efect, cum ar fi recrearea completă a echipamentelor reale, începînd cu ciorapii și terminînd cu emblema din piept, animațiile mult mai stilizate iar jocul pe ansamblu este mai rapid. Încetinirea sa la FIFA 98 mai era generată și de un fel de cut-scenes introduse în timpul jocului care arătau mici animații ale jucătorilor, de multe ori fără rost, cum ridică mingea, cum se scarpină după ureche, ș.a. Pentru a mări ritmul fazelor și a face jocul mai alert s-a decis acum renunțarea la aceste mici intercalări, deși nu încă în totalitate oricum suficient ca să se observe o îmbunătățire a modului de desfășurare al partidei.

Pentru a face o mică recapitula-

re, totul este bine și frumos, jocul, l-am terminat în 2 zile și ce fac apoi? Deși aparent este o întrebare bună, ea conține o mare eroare. Cele 2 zile aduse în discuție îți vor fi necesare doar să te obișnuiești cu noul mod de joc și să stăpînști cu adevărat bine controlul tip jucător-căpitan. După ce te-ai inițiat urmează faza a doua și anume atacarea Cupei Mondiale. Crezi că vei mai putea să faci ce făceai la FIFA 98 și să cîștigi cupa pe cel mai greu nivel de dificultate? Greșești total domnule, să fii mîndru dacă vei reuși să treci la început pe nivelul mediu de faza grupelor! Și asta nu din cauză că valoarea ta a scăzut între timp ci datorită unui AI foarte puternic, foarte bine realizat care pe lîngă greutate conferă jocului o notă foarte ridicată de realism. Astfel, vei asista la folosirea de către jucătorii controlați de calculator a unor abordări foar-



te "umane" ale jocului. Dribling-uri mult mai dese, pase în adîncime foarte bine calculate și mai ales, înainte de toate o viziune clară a jocului cu scheme care se văd destul de clar dacă joci de mai multe ori cu echipa respectivă! Mai mult, vei avea ocazia să vezi multe schimbări tactice cum ar fi introducerea unui fundaș sau portari care trag de timp cînd echipa este în avantaj sau din contră că încearcă grăbirea jocului cînd nu se află la conducere.

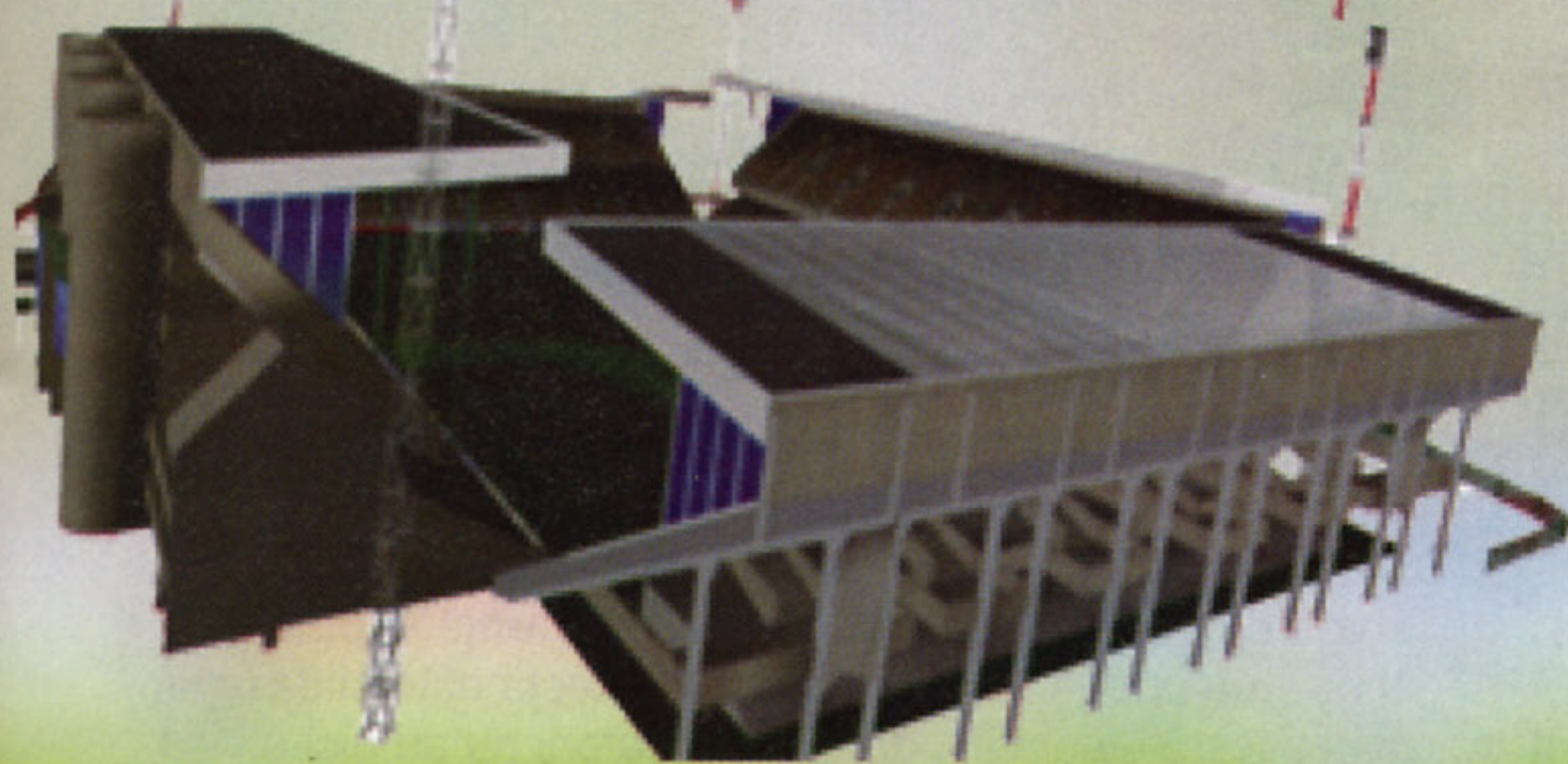
Ei chiar vor protesta la deciziile arbitrilor, evident cele contrare părerii lor sau chiar se vor certa între ei în cazul în care se primește un gol prea ușor. Ce este însă mai important este, că la fel ca în viața reală, fiecare echipă are slăbiciunile și plusurile ei iar una dintre cheile victoriei este să le descoperi și să le speculezi cît mai bine. Mulți antrenori preferă o apărare centrală foarte puternică și aglomerată iar în acest caz trimiterea pe extreme a unor fundași este o soluție foarte potrivită. Fiecare caz are însă soluțiile sale pe care voi va trebui, meci de meci să le descoperiți.

Cele trei nivele de dificultate care vă sunt puse la dispoziție sunt foarte bine structurate, astfel un începător se va mulțumi cu cel mai ușor nivel în timp ce așii vor avea mult de furcă pe nivelul cel mai greu. Trecerea de la o dificultate la alta va consta în creșterea abilității jucătorilor de a efectua dribling-uri, îmbunătățirea cunoștințelor de a te surprinde în off-side, deci este normal să vă așteptați la jocuri complet diferite odată cu avansarea pe scara valorică.



Aș vrea să fiu Hagi!

Realizarea sistemului de taste cărora le sunt atașate strategii de joc este o premieră care revoluționează atât jocul pe ansamblu cât și fazele individuale create de jucători. Astfel, vei putea crea, sau recrea faze de o deosebită atractivitate pentru oricine este pasionat de fotbal. Vă mai aduceți aminte golul istoric înscris de Ilie Dumitrescu la ultimul Campionat Mondial din pasa lui Hagi în meciul cu Argentina? Acea pasă genială va putea fi recreată de orice pasionat controlându-l pe același mare jucător aproape fără nici o dificultate. Totul va ține de alegerea momentului oportun realizării pasei fără de care fie mingea va ajunge la un adversar, fie Ilie va fi surprins în off side.

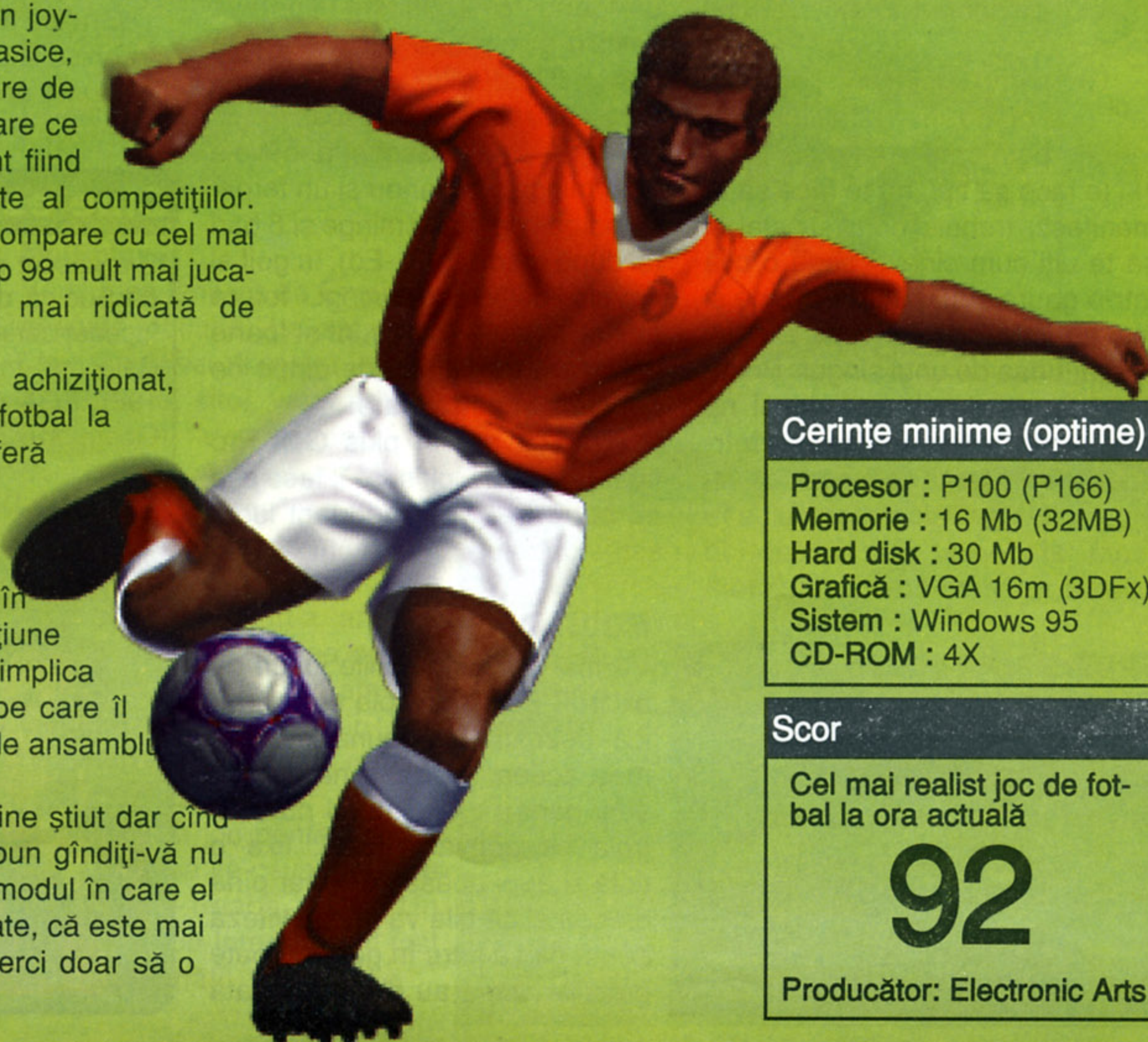
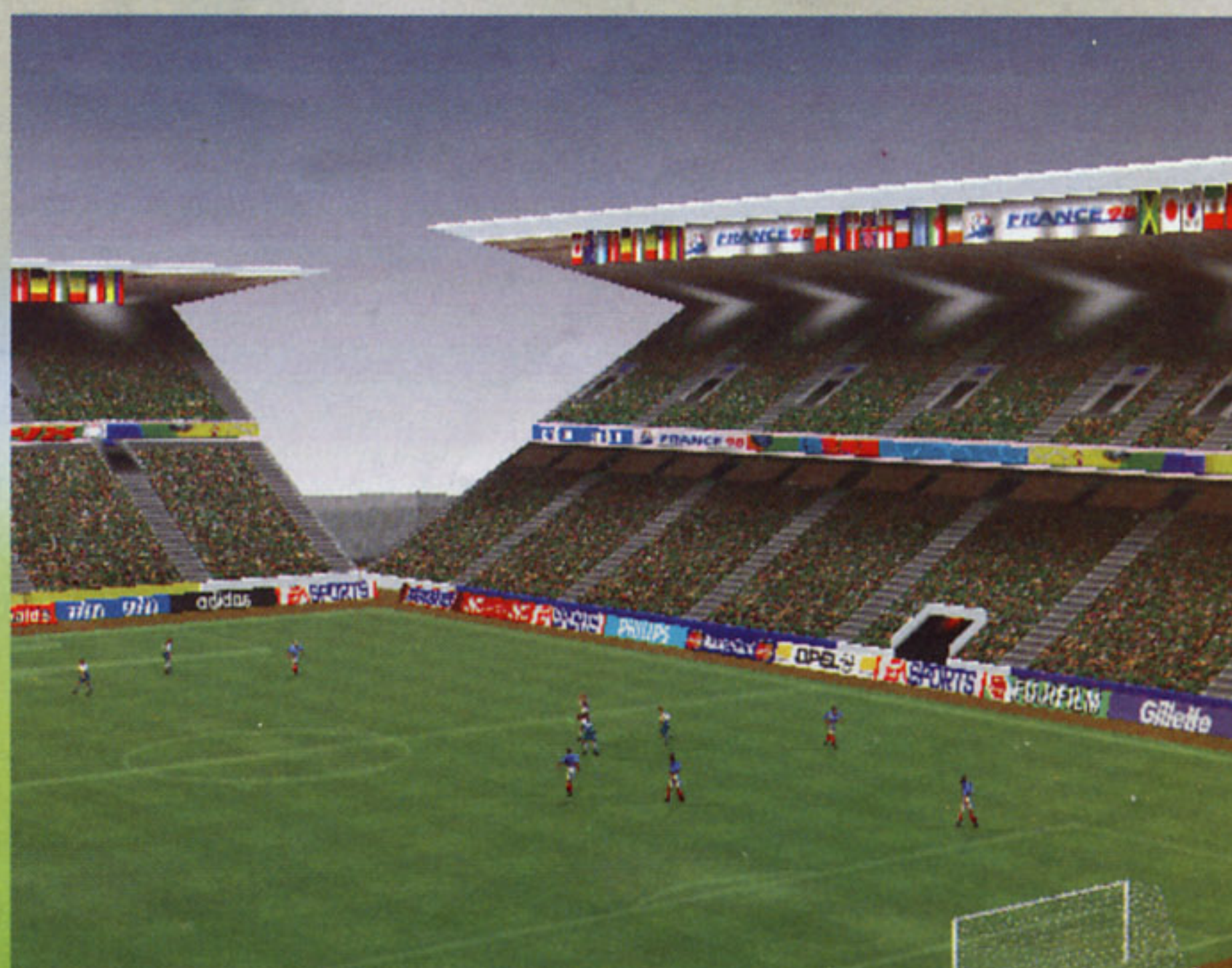


Încăpăținare fără rost

Un lips major pe care l-au avut toate jocurile din seria FIFA de până acum o reprezintă suportul de multiplayer pe Internet. Lipsa protocolului TCP/IP este o dovadă că producătorii nu țin atât de mult cont de opiniile jucătorilor care după apariția lui FIFA 98: RTWC au cerut în masă introducerea acestei facilități. În plus, EA a avut bunăvoința să scoată și suportul de mouse din posibilitățile de control ale jucătorilor ceea ce limitează jocul pe același calculator în caz că nu ai un joystick sau un gamepad. În rest, opțiunile clasice, modem sau rețea locală, care spre deosebire de FIFA 98 nu mai reprezintă adevărata încercare ce dovedește valoarea ta. Motivul este evident fiind generat de mărirea nivelului de dificultate al competițiilor. Astfel, nivelul easy de aici ajunge să se compare cu cel mai dificil de la RTWC ceea ce face World Cup 98 mult mai jucabil, oferindu-i totodată și o perioadă mai ridicată de supraviețuire.

World Cup 98 este un joc care merită achiziționat, impunându-se ca cel mai bun simulator de fotbal la ora actuală pe PC. Această afirmație se referă atât la desfășurarea meciului cât și la aspectul de ansamblu al simulării. Ceea ce el face, spre deosebire de alte creații din aceeași gamă este că te pune mult mai mult în control, te aduce mult mai aproape de acțiune dându-ți o posibilitate net superioară de a te implica nu numai în acțiunea și pasele jucătorului pe care îl controlezi la un moment dat ci și în evoluția de ansamblu a echipei.

Că nu toți veți fi de acord cu asta este bine știut dar când veți spune că Actua Soccer 2 tot este mai bun gândiți-vă nu numai la aspectul jocului ci și la simulare și modul în care el se apropie de un meci real. Veți constata poate, că este mai important să recreezi realitatea decât să încerci doar să o simulezi.



Cerințe minime (optime)

Procesor : P100 (P166)
Memorie : 16 Mb (32MB)
Hard disk : 30 Mb
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 4X

Scor

Cel mai realist joc de fotbal la ora actuală

92

Producător: Electronic Arts

THE Golf PRO



Prima dată când a fost pe un teren de golf, Ionuț Radu s-a mirat că toți încercau să-l apuce de picioare...asta pînă când a observat și el asemănarea dintre membrele sale și două crose rablagite

Dacă în numărul trecut am luat la cunoștință varianta unui joc de golf văzută de Actua Golf 2, un joc nu foarte nereușit, am acum onoarea să vă prezint o adevărată capodoperă a simulatoarelor de sport și în mod special a celor de golf: The Golf Pro.

Golf-ul nu reprezintă la noi în țară una dintre modalitățile preferate de petrecere a timpului liber. Nu te face să țiți, nu te face să te manifesti, trebuie doar să stai și să te uiți cum cineva bagă o bilă într-o gaură sau, puțin mai bine și mai atractiv, să încerci să execuți operațiunea de unul singur. Prima impresie este evidentă, jocul nu are nimic spectaculos și într-adevăr trebuie să recunosc că nu e nimic, dar nimic spectaculos în toată afacerea asta exceptînd liniștea, concentrarea și relaxarea

. Chiar dacă nu am avut bucuria, sau ghinionul, aici depinzînd mult și de cum vedeți problema, să calc pe vreun gazon de golf trebuie să recunosc că după cîteva ore de stat în fața televizorului urmărind o emisiune sportivă despre golf și alte zeci de ore în fața calculatorului, golful nu mai pare chiar așa de fără rost.

Așa cum la baschet ai nevoie de o minge, un panou și un teren, la football de o altă minge și 6 bări (și după meci 6 beri -Ed), în golf ai nevoie de crose, mingi, foarte multe, o gaură în pămînt și foarte important de liniște, de ciripit de păsărele și de răbdare.

Dar ce are în plus Golf Pro față de Actua Golf și ce îl face așa de bun? Cel mai important lucru este controlul

MOUSE DRIVE

Vă mai amintiți vechile jocuri de biliard? Foarte simple cu o grafică dezastroasă, bună pe vremea aceea, și foarte nerealiste, asta pentru că jucătorul nu controla cu adevărat jocul: fixa o țintă și apoi apăsa pe Enter pînă credea el că bila va atinge viteza dorită ca să intre în gaură. Toate prostiile astea au dispărut odată

cu Virtual Pool. În Virtual Pool a apărut pentru prima oară noțiunea de mouse drive. Cu ajutorul mouse-ului puteai stabili viteza tacului, puterea loviturii și așa mai departe. Același locru au introdus și cei de la Empire în Golf Pro. Dacă în biliard mișcarea se face din spate spre față la golf lucrurile sunt puțin schimbate: de la dreapta spre stînga. În Golf Pro va depinde atît viteza cu care se va mișca mouse-ul, poziția pe care o are (dacă vei "îndoi" mouse-ul spre dreapta mingea va avea efect spre dreapta) cît și momentul în care vei lua degetul de pe butonul mouse-ului (dacă o vei face cînd clubul, denumirea crosei în golf, se apropie de minge, aceasta va lua o traiectorie lobată și se va opri în apropierea punctului în care a atins pămîntul).

Părerea mea este că în cazul în care mai multe firme se vor gîndi să introducă acest sistem ne vom apropia din ce în ce mai mult de jocurile și simulatoarele viitorului. Chiar și fără cască virtuală (care, hai să fim sinceri, are un efect deosebit, dar care îți distruge ochii în cîteva zeci de minute) mouse drive-ul îți oferă un control aproape total al jocului. Sfatul meu este să vă procurați un mouse și un pad cît se poate de bune pentru că o proastă aderență te poate duce la ratarea unor lovituri importante. Acesta este și dezavantajul acestei "inovații", dar programatorii nu au nici o vină.

Oricum la începutul jocului vă va fi explicat foarte ușor acest mod de a controla swingul (lovitura propriu-zisă a mingei) de către Gary Player, invitatul celor de la Empire pentru a prezenta și a ne învăța golf.

Atmosfera jocului

Pentru că discutăm despre un joc de golf atmosfera este unul dintre aspectele esențiale ale simulării. Aici intră grafica și sunetul.

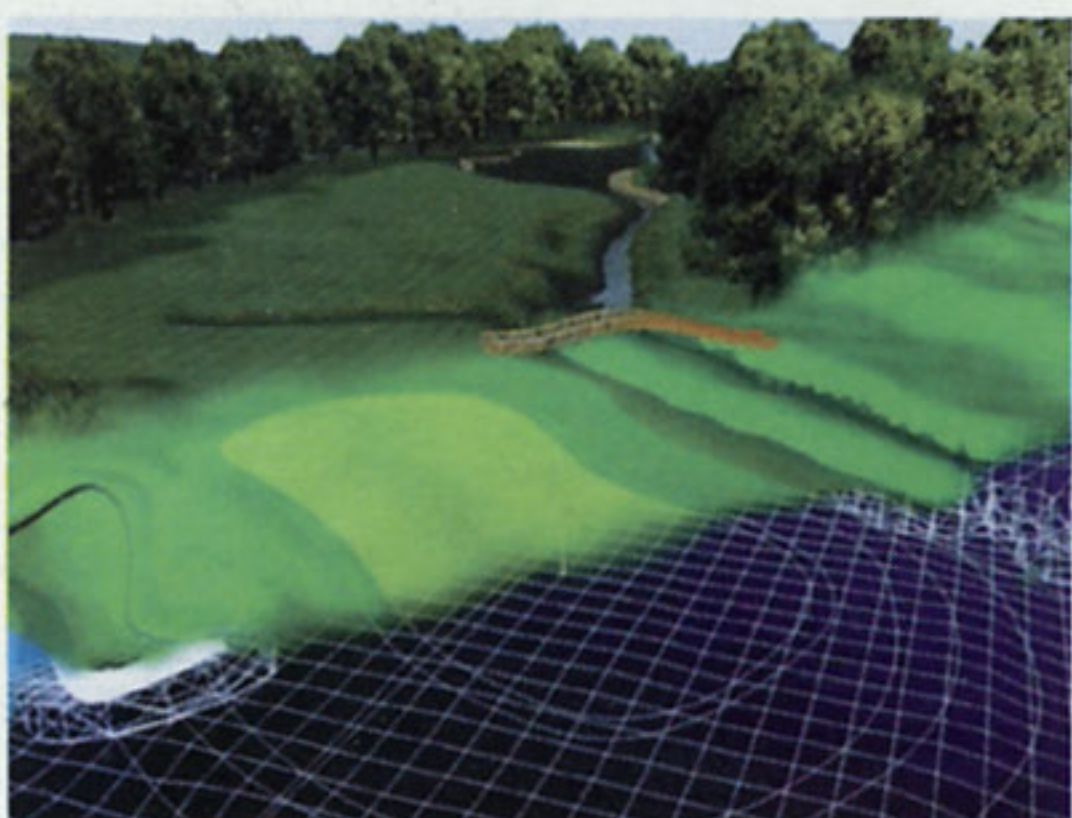
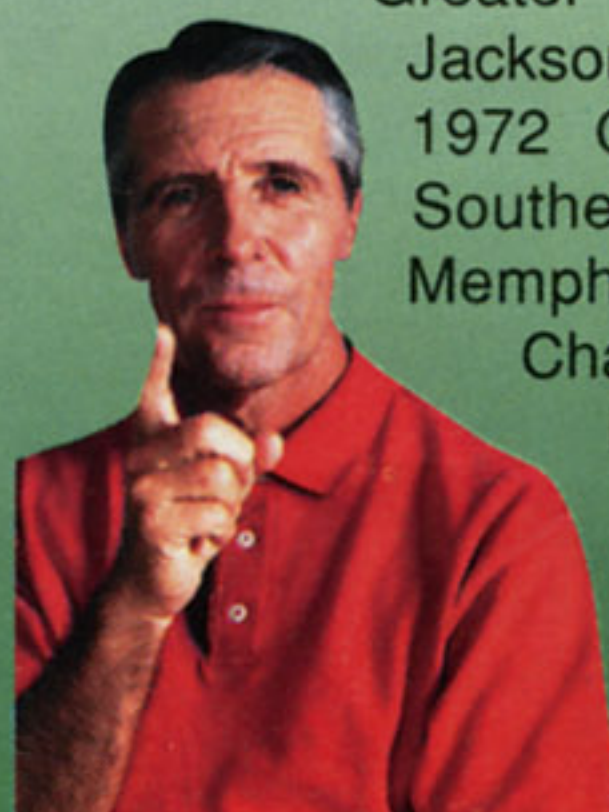
Grafica a fost realizată în colaborare cu cei de la Silicon Graphics și se folosește de binecunoscutul deja DirectX 5. Din punct de vedere calitativ nu trebuie să vă luați numai

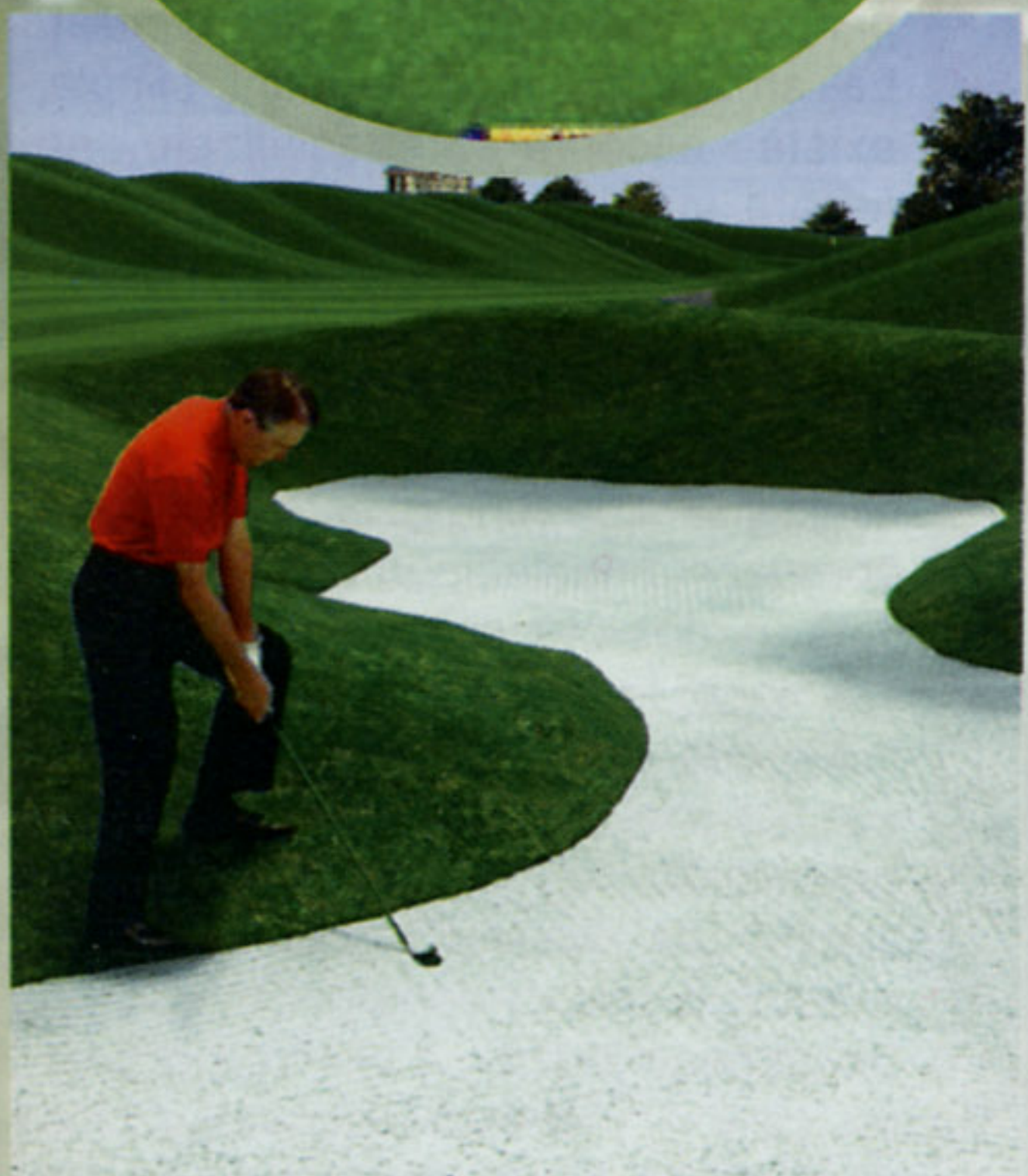
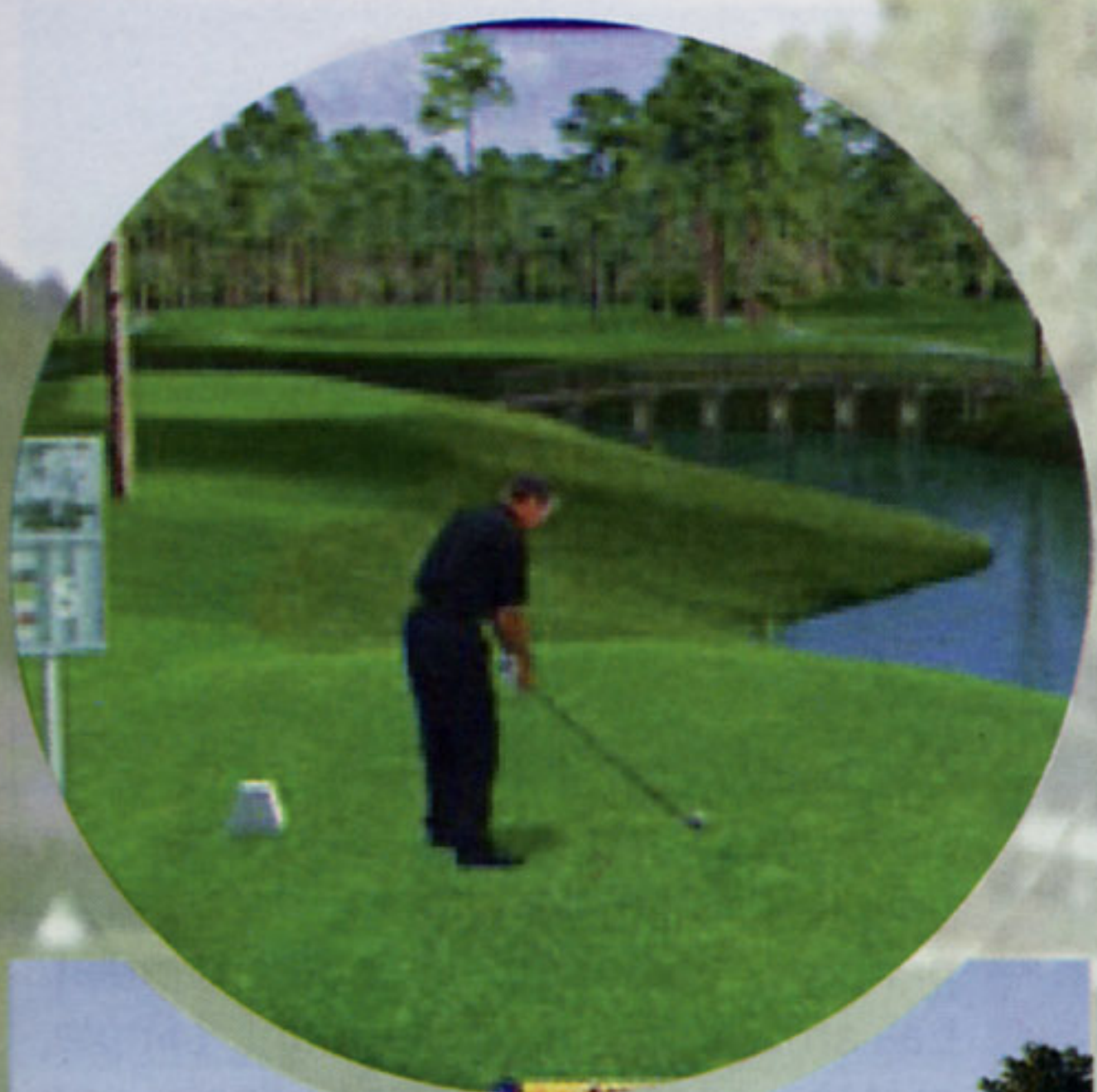
Cine este Gary Player?

S-a născut pe 1 Noiembrie 1935 în Johannesburg, Africa de Sud. A debutat ca profesionist în 1953 și în 1957 și-a început cariera în PGA.

Cele mai mari victorii: 1959 British Open, 1961 Masters, 1962 PGA Championship, 1965 U.S. Open, 1968 British Open, 1972 PGA Championship, 1974 Masters, British Open, 1978 Masters, Open-uri cistigate (21): 1958 Kentucky Derby Open, 1961 Lucky International Open, Sunshine, 1963 San Diego Open, 1964 "500" Festival, Pensacola Open 1969 Tournament of Champions, 1970 Greater Greensboro Open, 1971 Greater, Jacksonville Open, National Airlines Open 1972 Greater New Orleans Open, 1973 Southern Open, 1974 Danny Thomas-Memphis Classic, 1978 Tournament of Champions, Houston Open. În 1985 a intrat în Senior PGA (SPGA) unde a

mai avut 18 victorii, ajungînd ca în 1988 să fie pe locul 2 cu un cîștig de \$435,914. Cîștigul oficial total se ridică la \$5,280,977.





după imaginile din revistă, care relevă o grafică de excepție, ci doar gândiți-vă că Golf Pro vine pe 4 CD-uri și are doar 2 terenuri: Hilton Head National și St. Mellion Internațional. Ca orice om pentru care gameplay-ul este mult mai important decât grafica m-am întrebat care este necesitatea acestui mare număr de CD-uri?! Răspunsul a venit când am început jocul: grafică. Majoritatea celor care au văzut Golf Pro-ul (celorlalți nu le plăcea golf-ul și nici nu s-au lăsat păcăliți de rugămintele mele) au remarcat extraordinara atenție care este arătată fiecărui element al jocului, toate având câte o parte dedicată a cărei importanță este subliniată grafic.

Fiecare gaură este prezentată la început de un film în care sunt explicate toate loviturile pe care trebuie să le faci, intensitatea lor, direcția, unde se află gropile de nisip, etc. Suprinzător partea vizuală a jocului este trădată de o eroare destul de importantă, și anume dacă ratezi o lovitură jocul nu-ți mai arată unde cade mingea. Dacă lovești peste un dîmb sau peste un copac și nu lovești bine nu vei ști unde a ajuns mingea. Această problemă apare însă numai pentru cei slabi, loviturile reușite fiind prezentate într-o icoană foarte bine realizată.

La probleme mai intră și grafica oame- nilor. Chiar dacă sunt mult mai bine realizați ca în Actua Golf 2, iar mult mai bine e puțin zis, sunt mult prea puțini: 2 bărbați, printre care și Gary Player desigur, și o femeie. La cele 4 CD-uri pe care se găsește jocul sunt

sigur că s-ar mai găsi loc și pentru încă o persoană sau două. E greu să joci în mai mulți și toți să fie desenați la fel sau asemănător.

Ce doare foarte mult este animația. Am încercat să îngreuez jocul introducând condiții atmosferice din ce în ce mai vitrege, ajungînd chiar și pînă la furtună. Nimic din ce mă așteptam nu s-a întimplat. La o viteză a vîntului de 60-70 Km/h copacii nu aveau nici o reacție. Pur și simplu nu se mișca nimic. Nu-i nimic putem spune că acelea erau condiții meteo dedicate exclusiv jucătorilor.

Calitatea graficii este dublată de realizarea sunetului, comentatori, ciripitul păsărilor, vijîitul clubului, muzica și lovi- rea mingei sunt excelent realizate.

Realism

Realizarea jocului din acest punct de vedere nu poate ridica nici un fel de obiecții. Dacă programatorii de la Actua Golf nu au reușit să ia un punctaj mare la acest capitol, m-am chinuit de cel puțin 30 de ori să scot mingea din nisip și nu am reușit decât din 2 sau 3 lovituri și asta nu a fost din cauza mea pentru că foloseam clubul corect, în Golf Pro cu Mousedrive această lovitură este o floare la ureche. Dai cu putere și ridici degetul de pe butonul mousului de lovitură și clubul va intra în nisip sub minge, iar aceasta va lua o traiectorie lobată : poc! Totul iese perfect!

Tot la realism vreau să subliniez că simularea loviturii de pe asfalt, drumul pe care merg acele vestite mașinuțe, este foarte bine realizată. La lovirea mingii clubul intră în pămînt ridicînd mingea. Duritatea asfaltului va împiedica crosa blocînd mișcarea. Rezultatul va fi o deplasare a mingei cu maxim 10-20 de cm. În aceste situații se recomandă folosirea Putterul-ului, clubul folosit în ultima parte a traseului la băgarea mingei în gaură.

Multiplayer

Versiunea lansată de Empire nu conține această opțiune. La selectarea opțiuni Link Play vei fi rugat să te duci pe Internet la situl www.empire.com de unde să-ți downloadezi un upgrade. Zis și făcut. Mi-am lăsat adresa e-mail ca să primesc pachetul prin e-mail și ce credeți păcăleală, Nimic nu s-a întimplat. Site-ul m-a anunțat că a primit adresa mea dar nu am primit nimic așa că am mai încercat o dată...nimic din nou...am mai încercat o dată ...același rezultat!

Păcat de joc pentru că mi-ar fi plăcut să fie ceva mai bine organizată treaba asta. Un campionat pe Internet ar fi fost o treabă bună!!!



Am reușit totuși să joc la dublu și pot să vă spun că acolo am învățat cu adevărat să joc Golf Pro. Atunci ai ocazia să vezi și greșelile altora, atunci ai ocazia să joci mai motivat și să te chinui să scoți un rezultat mai bun.

Tactici Inteligente

Tacticile jocului țin exclusiv de stilul tău. Fiecare jucător va aborda meciul după cum consideră de cuviință și determinat și de explicarea foarte profesională a fiecărei găuri la începutul fiecărui joc secretul stînd în ore și zile de practică. Cu cele citeva excepții de la grafică și multiplayer, pot spune fără nici o îndoială că The Golf Pro este cel mai bun simulator de golf de pe piață la ora actuală. A REAL STROKE OF GENIUS

Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P133)
Memorie : 16 Mb (32Mb)
Hard disk : 40 Mb (270Mb)
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 2X (12X)

Scor

Nu există nici un joc de golf mai bun ca acesta

90

Producător: Empire Int.



FRONT LINE FIGHTERS

Să compui ceva din mai multe bucăți de multe ori poate reuși. Încercarea noastră de a fabrica o replică a lui Dan Dimitrescu s-a dovedit însă fără de succes.

Departe și de mult, două simulatoare de zbor de excepție îi încântau pe fanii acestui gen : Falcon 3.0 și, venit din Anglia, de la Digital Integration, Tornado. Succesul lui Tornado a fost imens, jocul fiind practic un model pentru cât de profund poate să fie un joc pe calculator. Următorul pas a fost Apache Longbow, iar apoi, Hind. În fine, cel mai nou membru al echipei este F-16 Fighting Falcon (publicat de I-Magic în SUA sub denumirea iF-16 Viper). Aceste trei din urmă fac și subiectul acestui articol, fiind (alături de campania din Afghanistan pentru F-16), componentele compilației Front Line Fighters.

O compilație cuprinzând numai jocuri de succes este întotdeauna un lucru bine venit, însă în domeniul simulatoarelor lucrurile trebuie privite cu mai mare atenție pentru că genul evoluează foarte rapid și ceea ce anul trecut era crema cremei s-ar putea ca acum (sau în viitorul apropiat) să nu mai facă față concurenței.

Dintr-o bucată

În dezvoltarea acestor simulatoare, cei de la Digital Integration au urmat aceeași linie generală. Au folosit același engine grafic, aducându-i totuși niște îmbunătățiri de-a lungul timpului, observabile mai ales comparând Apache Longbow cu F-16. Din fericire, pentru Front Line Fighters toate aceste simulatoare au fost aduse (aproape) la același standard grafic, adăugându-se în plus și suport pentru plăci 3dfx.

De asemenea, se poate spune că aces-

Hind



puțin orientat pe arme inteligente și mai mult pe chestii neghidate. De aceea un joystick bun și răbdare sunt foarte importante pentru a devasta un convoi inamic cu armele de bord.

Acesta este din punctul meu de vedere marele punct forte al acestei compilații. Mult mai puțin limitat decât Apache (jocul) Hind oferă o abordare un pic diferită de acesta, datorată în principal tipului de elicopter simulat. La americani, lucrurile sunt simple, există elicoptere specializate pe fiecare misiune : Apache-ul pt. atac, Blackhawk-ul pentru transport, etc. Experimentele cu Huey-urile polivalente au cam dat greș în Vietnam. Pentru ruși însă asta nu a însemnat nimic și iată că Hind-ul este capabil să abordeze ambele tipuri de misiuni.

Iată unde intervin deci trupele de infanterie. În foarte multe misiuni vei fi însărcinat cu inserția și extragerea acestor mici Rambo, care au propriile lor obiective și nu sunt doar obiecte statice (de fapt nu există așa ceva exceptând cele evidente)

Jocul beneficiază din plin de plăcerea pe care ți-o crează elicopterul când zbori pe el, și de puterea lui de foc extraordinară. Hind-ul este însă mai

(poze în afara casetelor)

Apache Longbow este unul dintre simulatoarele a căror grafică te face să pălești atât ziua (jos) cât și în miez de noapte (pagina din dreapta).

te trei jocuri sunt extrem de asemănătoare din foarte multe puncte de vedere, și deci ideile generale dintr-unul sunt valabile și în celelalte două.

Din acest motiv voi privi întâi întreaga compilație la modul general și apoi voi particulariza pe fiecare caz.

Grafica

Fără accelerare 3d jocurile în chestiune nu arată prea spectaculos, sau mai degrabă nu par că arată prea spectaculos. Sunt totuși folosite multe efecte interesante în versiunea neaccelerată. Astfel, privind din afară unul dintre avioanele cu reacție simulate în joc poți observa ușoarele distorsiuni ale aerului provocate de jetul de aer cald.

La nivelul obiectelor modelate în joc, unele arată mai bine decât altele. Evident, cel mai detaliat avion este F-16 dar câteva altele sunt destul de aproape. Numărul de poligoane folosite pentru fiecare model este destul de

mare drept care nu poți să te plîngi de lipsă de detaliu. În schimb texturi pe modele nu prea există și cele care există se încadrează în atmosfera generală "prăfuită" a engine-ului grafic.

Solul este și el bine realizat, pînă la un anumit nivel. Ceea ce ajută foarte mult jocurile este diversitatea formelor de relief întâlnite în teatrele de operații.

Un lucru foarte important care trebuie amintit este viteza destul de bună cu care se mișcă aceste simulatoare pe un calculator zic eu, mediu (pentru standardul impus de simulatoare). Cel mai informat de resurse este F-16, dar la nevoie pot fi setate detalii mai mici și atunci cerințele sunt și mai mici.

Cu o placă 3dfx grafica face un salt destul de interesant, dar oricum nu ajunge la, să zicem, Longbow 2.

Un punct destul de slab al seriei ar fi exploziile care sunt pur și simplu niște bitmap-uri.





Cel mai supărător este în F-16 unde avioanele explodează pur și simplu în aer, neexistând sfărâmatuiri,

Cîmp de bătălie virtual

Aceasta este o sintagmă foarte des folosită (mai ales de către mine) dar lumea virtuală din Front Line Fighters impresionează într-adevăr prin amploarea activității care te înconjoară. În afară de wingman-i tăi, multe alte unități aliate iau parte la efortul de război. La fel și cele inamice. Cele mai des întâlnite ar fi blindatele de diferite tipuri (au un rol foarte important în desfășurarea misiunilor), unitățile de artilerie, aviație de vânătoare și asalt, alte elicoptere și mai ales infanteria (în Hind și F-16). Infanteriștii sunt excelent modelați și animați, lucru foarte normal avînd în vedere rolul important pe care ei îl joacă în viața elicopterelor (nu și a celor americane probabil). Pot fi întâlniți în cele mai diverse locuri, patrulînd perimetrul de apărare al bazei tale, coborînd din elicoptere, etc ... Ei pot căra diferite arme

Apache Longbow



Unul din cele mai populare elicoptere de atac americane și nu numai, Apache-ul este aici modelat în versiunea sa Longbow (D) ceea ce înseamnă că practic modelează același aparat oarecum futuristic ca și cei de la Jane's. Cei de la Digital Integration au fost însă primii. Oricum, asemănările sunt evidente, tu folosind practic aproape aceleași sisteme de bord (lucru normal). Se pare însă că pe vremea cînd Apache Longbow a fost realizat, piloții americani nu învățaseră să folosească radio-ul

pentru a comunica între ei, astfel că nu ai pic de control asupra wingman-ilor tăi. Îți poți auzi șușotind sau primi mesaje de la bază, dar să le zici ceva nu.

Lucrurile devin și mai bizare deoarece în Hind această comunicare există, iar cele două simulatoare permit interconectarea și efectuarea de misiuni în același teatru de operații.



(puști de asalt - AK-47 sau M-16, mitraliere grele, lansatoare portabile de rachete). Diferențele între prieteni și inamici sunt clare datorită schemelor diferite de camuflaj și a turbanelor purtate de rebelii afgani (în campania respectivă). Din păcate, nici unul dintre cele trei simulatoare nu oferă campanii dinamice, fiecare dintre ele fiind de fapt o înșiruire de misiuni. În F-16 însă aceste misiuni alcătuiesc o structură semi-dinamică, fiind

permise unele "greșeli" în abordarea misiunilor fără a genera finalul campaniilor.

Un alt punct reușit al seriei ar fi planificarea misiunilor care este foarte detaliată și îți permite să modifice cam tot ce ai putea vrea (în mod realist). Ar mai fi fost util un editor de misiuni, dar se pare că nu le puteam avea pe toate deodată.

Concluzie

Cuvîntul cheie este diversitate, pe care o obții la un preț destul de scăzut. Deși cred că Longbow 2 este practic un simulator mai bun (dar nu cu foarte mult) decît Apache din toate punctele de vedere, el nu îl poate înlocui la fel de bine și pe Hind. F-16 este o alegere foarte bună pentru orice fan de simulatoare, mai ales dintre cei pentru care cerințele de 64 Mb Ram ale lui Falcon 4.0 nu sună prea bine.

F-16 Fighting Falcon



Un alt simulator foarte reușit, care însă a fost criticat destul de mult datorită unor mici bug-uri.

Ca simulator de F-16, concurență nu prea are pentru că Falcon 3.0 este totuși limitat de posibilitățile calculatoarelor din vremea lui, Falcon 4.0 de

cele ale celor de mîine iar Back to Baghdad e mult prea simulator. Altfel, probabil că Hornet 3.0 (sau Korea) sau Jane's F-15 sunt niște alegeri cel puțin la fel de bune.

În simularea sistemelor de bord, F-16 este bun spre excelent, ca și în realismul modelării zborului. El strălucește însă în alegerea teatre-



lor de operații. F-16 fiind un avion polivalent, ai de zburat și la altitudini foarte mici, iar terenul îți va face viața foarte "interesantă". Acest lucru este în special valabil pentru Afghanistan, care este, cred eu (și mulți alții de altfel), unul dintre cele mai reușite decoruri pentru atacuri la sol, prin sumedenia de canioane și munți de înălțime mică.



Cerințe minime (optime)

Procesor : P133 (P166)
Memorie : 16 Mb (32MB)
Hard disk : 50 Mb
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 4X

Scor

O compilație care oferă mult și cere puțin

89

Producător: D. Integration

FIGHTING FORCE



Ce legătură există între un pitic și baschet, între un om slab și ridicarea halterelor sau între om fără voce și muzică? Exact aceeași legătură care există între Camil Perian și Fighting Force.

Fete frumoase, bărbați musculoși, roți de mașini zburînd din mâinile unora în capetele altora, pistoale ale căror gloanțe explodează în piepturile zdrențuite ale celor mai puțin puternici sau bîte care rup mâinile și picioarele pe care le întîlnesc în drumul lor, sunt elemente care ar putea descrie oricînd redacția PC Gaming. Cu toate acestea, sunt numai cîteva dintre momentele ultimei producții Core Design, un beat'em up într-o abordare cît se poate de modernă: Fighting Force.

Încă un beat'em up ?

Este trecut de anul 2000 iar lumea se află în mîna oamenilor de știință. Deși ușor de anticipat în urmă cu cîteva sute de ani, această fapt a fost complet ignorat, iar acum termenii de președinte sau conducător sunt insignifianți în fața celor ce țin în mîna bazele tehnologice ale lumii. Logic vorbind, cum procentul de nebuni este foarte ridicat chiar din ziua de azi, era inevitabil ca Dr. Zing, unul dintre marii cercetători ai vremii să nu decidă că dorește să fie conducătorul suprem al întregii lumi. Misiunea ta este simplă: mută-l din lumea în care se află și trimite-l pe lumea cealaltă, să-și facă alții probleme cu el.

Pentru a ajunge însă la locul

în care Dr Zing stă ascuns, veți avea de parcurs, cum de altfel vă și așteptați, o serie de nivele, care de care mai dificile. Noutatea pe care o aduce însă Fighting Force, unul dintre punctele sale forte de altfel, o reprezintă organizarea acestui sistem de nivele. Aici nu este vorba nici despre genul Mortal Kombat, mai urc un nivel, mai alt personaj, etc. și nici de genul Virtua Fighter în care te lup-tai în arene. Este o abordare cu totul nouă în care jucătorul trebuie să par-curgă un quest pentru a ajunge la destinație, să învingă oamenii răi din parcare pentru a intra în parterul clădirii, unde, desigur, va întîlni alți oameni răi pe care îi va doborî pentru a cîștiga accesul în lift, ș.a.m.d. Totul este organizat logic, avînd la bază povestea jocului pe firul căreia poți conduce unul dintre cele patru per-sonaje cu care îl poți aborda.

Hawk, Alana, Smasher și Mace sunt eroii care vor trebui, sub comanda ta, să salveze lumea de la pieire. Avînd fiecare moduri diferite de a se confrun-ta cu adversarii, sărituri, lovituri sau icnete specifice vor reprezenta pe rînd o nouă variantă a jocului, un nou challenge pentru cei care au reușit prea repede să-l înfrunte și învingă pe Dr. Zing. Diferențele dintre ei, vor fi la început chiar derutante, deoarece o ladă care în mîinile lui Hawk este un obiect de temut, pentru



Mace reprezintă o greutate care aproape o dărîmă pe spate și evident incomodează în luptă. Astfel, în funcție de personajul pe care îl vei controla va trebui să adopți noi tacti-ci, noi variante de combinații între lovituri care să-ți aducă un efect dev-astator cît mai ridicat. Aceste alterna-tive fac Fighting Force foarte jucabil, și îi dau un timp de supraviețuire destul de ridicat.

Let the show begin

Ceea ce face cu adevărat specta-colul jocului nu este nici grafica, nici ideea, nici cele patru personaje cu care poți juca. Este acel lucru pe care toți îl doream încă de cînd a apărut Doom, de la primul beat'em up, shoot'em up sau fă-le-orice' up, acea acțiune pe care orici-





ne se așteaptă să o facă atunci când începe un joc de acest gen, și, anume distrugere totală. Poți rupe tot, poți arunca orice, poți distruge exact ceea ce îți trece prin cap și consideri că nu mai are rost să existe. Totul se poate face praf, începând cu mașinile adversarilor și terminând cu automatele de băuturi răcoritoare din clădiri. Dacă niciodată nu ți-ai închipuit ce refreshing este să bei o cutie de cola dintr-un automat pe care l-ai făcut zob în prealabil, acum este momentul să aflii. Îți este greu să distrugi mașinăria? Cea mai ușoară modalitate de a o face așchii este să iei un coș de gunoi de pe jos și să arunci cu el în ea. Desigur, acest tratament nu este exclusiv, deoarece oricare adversar al tău poate beneficia de el. În cazul în care nu ți se pare suficient de spectaculos poți apela la bâte sau țevi care îți vor oferi o satisfacție mult mai ridicată în lovirea acestora. În cazul în care nu le găsești prea ușor, de multe ori însă sunt suficiente, ți le poți fabrica singur distrugând anumite obiecte, care se vor dispersa în părți componente oferindu-ți noi proiectile pentru lansat în oponenti.

Dacă totul pare simplu, distractiv și ușor de realizat, aflați că toate aceste descrieri pot la fel de ușor reprezenta, pe lângă personajul tău și jucătorii conduși de calculator. Astfel, beneficiind de un AI foarte bine realizat care se poate seta pe trei nivele distincte de dificultate, Fighting Force te va surprinde în clipa în care vei constata că pe lângă nevoia de a-ți bate adversarii va apărea și necesitatea recuperării obiectelor contondente din mediul înconjurător și folosirea lor cât mai urgentă. Ai făcut greșeala să lași o bătă pe jos? Te vei trezi cât de curând că ea se află în mâinile unui membru al securității care o va folosi imediat împotriva ta! În locul ei se pot afla însă lăzi, butoaie, sau chiar pistoale pe care din neatenție ai evitat să le folosești.

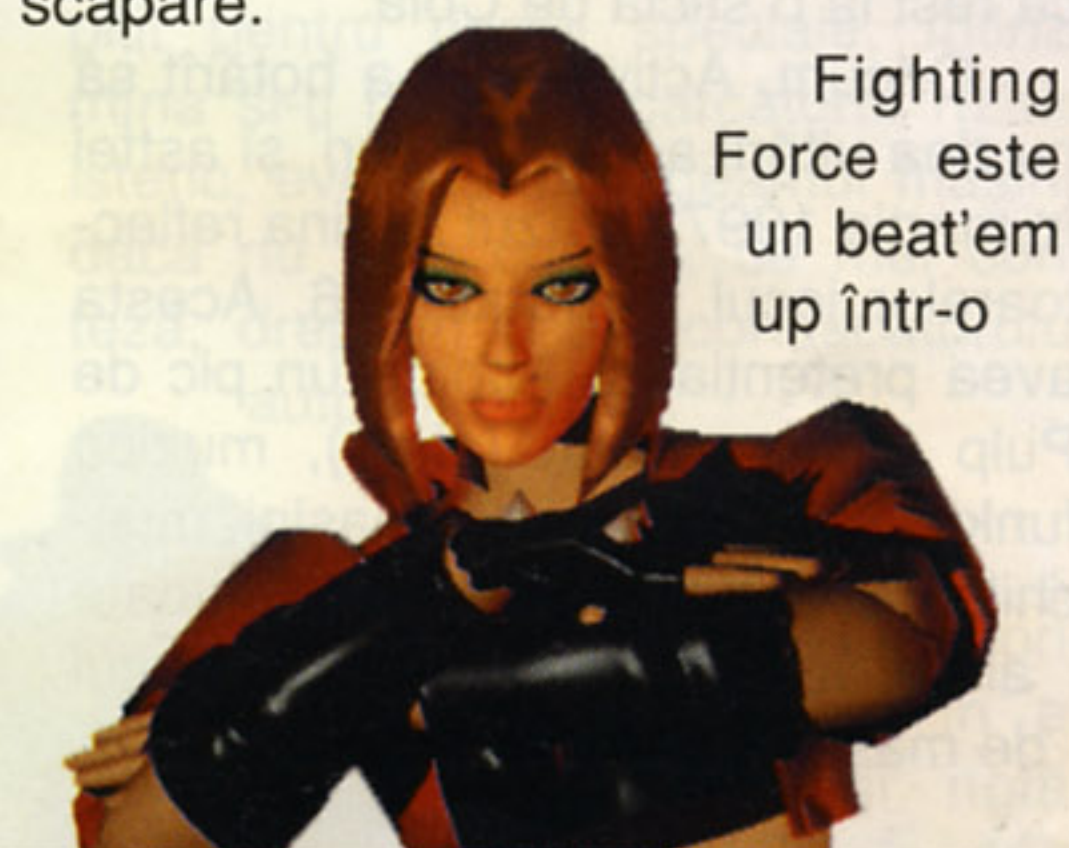
De multe ori însă, în focul luptei vei scăpa aceste detalii dar, cum orice Făt Frumos este răsplătit, și tu vei primi medi-kit-uri în cazul în care învingi bandiți mai feroși, sau, cu puțin noroc, le vei găsi dacă vei sparge



lăzile cu care te întâlnești în quest-ul tău.

Contradicții

Puține jocuri de luptă au încercat cu adevărat să simuleze spațiul 3D și mult mai puține au reușit. Construirea acestuia și integrarea în el a personajului sunt două dintre elementele pe care Fighting Force a reușit să le realizeze foarte bine, dând o extraordinară senzație de participare la luptă. Camerele largi, pline de obiecte care nu așteaptă decât lovitura ta necruțătoare îți permit realizarea unor mișcări foarte spectaculoase și un spațiu de manevră de multe ori foarte util, în special în cazul în care te vezi înconjurat și nu mai pari a avea nici o alternativă de scăpare.



Fighting Force este un beat'em up într-o



variantă cât se poate de originală și atractivă. Ieșind din tiparele clasice, imprimă o altă atmosferă decât clasicele genului, dându-i jucătorului o mult mai mare libertate de acțiune și de decizie. Ai chef să te distrezi și mai puțin să lupți? Fugi prin camere, aruncă cu cutii în capetele adversarilor și lovește-i pe la spate cu sticle sparte. Vrei o luptă dreaptă? Ia un lansator de rachete și lansează câteva proiectile! Vrei o luptă cinstită? Ar fi păcat... acesta este primul beat'em up la care poți să faci tot ceea ce vrei.

Cerințe minime (optime)

Procesor : P100 (P166)
Memorie : 16 Mb (32MB)
Hard disk : 30 Mb
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 4X

Scor

Cel mai bun joc beat'em up 3D de pe piață

90

Producător: Core Design





Nitro Raiders

Pentru acest articol am avut nevoie de cineva care a lucrat cu Nitrat, Nitroglicerina și Nitrobarbiduzon. Singurul care a îndeplinit simultan aceste caracteristici a fost Cristi Radu

Nu știu alții cum sunt, dar în ceea ce mă privește am observat că există o perioadă de timp din istoria noastră apropiată căreia nu i-am dat prea multă importanță. Este perioada anilor '70-'80. Da, îmi plac foarte mult melodiile anilor '60, ba chiar și unele filme care au ca subiect acea perioadă de timp, le găsesc deosebit de interesante (mai ales cele cu mafioții din Bronx, eventual cu niște actori cu sînge italian în vine - Al Pacino, de ce nu - în roluri principale). Dar ce s-a întîmplat cu ani 70-80, cum am reușit să-i scăpăm?

Părerea mea este că nu este vorba decît de o problemă de atenție. Și dacă am fi într-adevăr atenți am descoperi că a existat o vreme în care multe formații de rock ca Queen, The Doors, The Rolling Stones au făcut și mai fac încă valuri. Am descoperi Woodstock-ul, Vietnam-ul, serialul MASH, cultura hippy și nu în ultimul rînd mașinile de prost gust americane cu dimensiuni de transatlantic, suspensii moi și motoare de 8000cc care consumau 20 de litri la suta de kilometri... Ehei,

ce să-i faci, pe vremea aceea texanii scoteau petrolul cu lopata din grădină și te rugau să cumperi benzină, ca rest la o sticlă de Cola.

Oricum, Activision s-a hotărît să nu dea uitării acele vremuri, și astfel în martie 1997 a văzut lumina reflectoarelor jocul Interstate '76. Acesta avea pretenția să îmbine un pic de Pulp Fiction, negri (afros), muzică funky și o duzină de mașini mușchiloase dotate cu cele mai ciudate arme, într-un gen nou: simulatorul de mașini de luptă.

Povestea

În 1976, în timp ce toată America se pregătește să sărbătorească 200 de ani de la semnarea Tratatului de Inde-

pendență, undeva în sud-vestul țării dispar 6 cisterne de benzină de la o bază militară. În scurt timp se dovedește că rezervele naționale de petrol sunt în pericol. Poliția nu poate să facă nimic și totul degenerază într-o luptă între bande de șoferi auto nervoși. În Interstate '76 joci rolul lui Groove Champion, un șofer de curse, care intră în banda lui Taurus după ce sora sa Jade a fost



ucisă într-un duel pe 4 roți. Taurus, care este un negru avînd una din acele tunsori stil minge de basket - destul de folosite în acea vreme - este profesorul și prietenul tău în timpul misiunilor pe care le ai. De altfel, comunică cu acesta din mașină tot timpul și de multe ori ai timp să-l provoci la întreceri pe lungile și monotonele drumuri din deșert. Poți, dacă ai timp, chiar opri la unul din multele moteluri din lungul drumului pentru a face plinul sau a bea o Cola. Toate acestea în ritmul muzicii hippie. (?) desigur.

Interstate '76 NitroRiders este un add-on la jocul original Interstate '76. Acesta se instalează peste vechea versiune sau poate fi instalat separat. În oricare din cazuri, vei avea pe calculator o versiune nouă a jocului. Acesta aduce în primul rînd îmbunătățiri a graficii, incluzînd un suport mult mai larg pentru acceleratoare 3D, inclusiv Direct 3D.

Trecînd însă de îmbunătățirile tehnice aduse jocului, NitroRiders introduce noi misiuni, noi mașini și noi arme.

Ai posibilitatea acum să joci și rolul lui Taurus și a lui Jade, care a fost înviată ca prin miracol. Situația politică internațională s-a schimbat, țările arabe reducînd exportul de petrol astfel încît acesta devine foarte scump și greu de găsit. Asta înseamnă război. Războiul pe care îl porți tu însă ca jucător se desfășoară în continuare pe 4 roți în aproape veșnic înșorita Americă.

Arsenalul

Gama de vehiculele pe care le puteți regăsi în NitroRiders este la fel variată și ciudată pe cît este tema jocului.

Mașina lui Taurus, alintată în momentele de tensiune maximă cu numele de 'Eloise', vine acum și în varianta unei frumoase limuzine negre. Există trei noi cisterne Moth (din acelea nichelate pe care le vedeți prin filme întotdeauna mergînd pe Route 66), noi variante de camioane cu remorci în care poți





încărca cisterne de benzină (furate sau nu...). Pentru cunoscători avem și o cisternă specială de lapte care poate realiza derapaje foarte artistice la acționarea frânei de mână la viteze mari. Colectionarii se pot delecta la volanul unui Volkswagen Beetle, cunoscut la noi mai mult sub denumirea populară de broscuță, vopsit în două variante: normal și stil clown (variantă preferată de mulți pentru jocul în rețea).

Singurul vehicul deschis, în care se poate vedea șoferul este binecunoscutul Jeep-ul de luptă american. Pentru cei care adoră filmele gen Natural Born Killers există și un autobuz de școală cu suspensi acceptabile dar cu tablă foarte subțire, dacă înțelegi ce vreau să sugerez... Dacă nu vă sunt de ajuns, atunci aflați că pe lângă mașinile serioase gen Jaguar, Ford Mustang sau Cadillac este prezentă și o mașină de salvare precum și multe variante de van-uri, chiar și o variantă asemănătoare cu cea din GhostBusters.

Un aspect pe care l-am întâlnit pînă acum doar în acest joc este reprezentat de posibilitatea de inter-schimbare a motoarelor de pe o mașină pe alta, dacă șasiul o permite. Așa se face că pot exista situații hilare cu Broscuțe dotate cu motoare V8 de 6000cc... Să trecem acum la dotări. Nu este vorba însă nici pe de parte de geamuri electrice, închidere centralizată sau aer condiționat! Printre dotările speciale au fost introduse: radar militar de urmărire a mașinilor aflate în vecinătate, cuie care pot fi lăsate în urmă pe șosea la o simplă apăsare de tastă (în realitate nu există însă așa ceva din păcate), țepi și lame care pot fi atașate cu o ușurință de necrezut la roțile din spate sau din față ale mașinii. Pentru cei care vor ca norocul să fie de partea lor (deși oamenii aceștia se bat pînă la ultimul glonte pe un pumn de benzină, de măruntiș sau de nisip în funcție de situație) există și posibilitatea atașării de iconițe pe bordul mașinii.

Să trecem însă de la măsurile defensive la cele ofensive. Aici situația este mult mai variată și mai spectacu-

loasă. Fiecare mașină, în funcție de mărimea ei, are o serie de locuri în care pot fi atașate diverse tipuri de arme. În general pe capotă se pot monta turete cu mitraliere automate de calibrul .50 sau .30 cu 2000 de gloanțe pe bandă, sau pachete de rachete de diverse tipuri. Pe părțile laterale se pot monta mitraliere ușoare, lansatoare simple de rachete și alte ustensile de distrugere în masă. Lăsînd, un pic, gluma la o parte nu trebuie să uităm prea puțin apreciatul, inconfundabilul pistol de calibrul 45. Ce poți face cu un biet pistol cînd ceilalți trag cu lansatorul de rachete? foarte simplu, faci în așa fel încît să treci suficient de aproape de mașina inamicului și, îndreptîndu-ți privirea pe fereastra laterală, scoți pistolul din carîmbul cizmei unde-l ții pitit pentru ocazii speciale, întinzi mîna și-ți golești încărcătorul rîzînd isteric, eventual prin geamul mașinii dacă nu este coborît, ce mai contează, drept în capul conducătorului auto imprudent.

Stilul

Desigur, continuînd în aceeași notă, felul în care conduci mașina trebuie să

fie cît mai 'adevărat' posibil. Servodirecția îți permite să conduci cu o singură mîna și într-un fel poate nu o să credeți dar asta se vede cînd doar ținînd puțin apăsată tasta pentru stînga sau dreapta mașina cotește furioasă, mai mai să se dea peste cap. Modul în care prefer eu însă să iau curbele este cu ajutorul frînei de mîna. Am avut frînă de mîna superbă în Need For Speed I, am avut în Carmaggedon, acum avem și în Interstate. Folosiți-le măcar într-un joc dacă în realitate nu aveți curajul!

În funcție de tipul mașinii pe care o alegi la începutul misiunii, suspensiile pot fi mai tari sau mai moi. Iar zonele accidentate în care se desfășoară acțiunea sunt perfecte pentru a le testa. Practic, poți abandona la un moment dat drumul principal asfaltat și intra în preerie sau pe un drum de țară plin de gropi și bolovani. Și deoarece legile fizicii sunt destul de bine implementate (pînă acolo încît la demaraje partea din față a mașinii se ridică în sus și din contră la frîne bruște aceasta se apropie de pămînt), dacă nu ești suficient de atent te poți trezi cu roțile în sus.

Desigur că nu poți realiza prea multe cascadorii cu mașina deoarece riști s-o strici înainte chiar de a începe lupta propriu-zisă. Pentru a urmări gradul de stricăciuni pe care l-a suferit mașina, aceasta este dotată



cu un sistem de monitorizare pe componente, astfel încît poți ști întotdeauna dacă armura laterală mai rezistă, dacă șasiul a suferit prea multe lovituri sau dacă motorul se află încă în bună stare de funcționare.

Grafica

Față de originalul Interstate '76, add-onul NitroRiders aduce poate cele mai multe îmbunătățiri în domeniul graficii. Interstate '76 a fost întotdeauna criticat, pe bună dreptate, că este prea încet chiar pe calculatoarele foarte puternice.

Acest lucru a fost remediat în cea mai mare parte atît prin introducerea suportului pentru accelerare 3D cît și printr-o îmbunătățire a motorului grafic, ceea ce înseamnă că și cei care rulează jocul fără accelerator grafic îl pot juca foarte bine. După cum se poate vedea în imaginile de pe aceste pagini, jocul dispune de o întreagă gamă de efecte spectaculoase: explozii, umbre, fum. Totuși se putea face mai mult, mai ales pentru versiunea accelerată 3D, în care luminile lipsesc cu desăvîrșire. Nici măcar focul exploziilor nu luminează în jur acesta fiind de fapt un bitmap repetat de mai multe ori care nu are nici măcar efect de transparentă. Nitro Riders se află din păcate cu grafica într-o zonă intermediară.

Din fericire toate acestea pot fi trecute cu vederea destul de ușor avînd în vedere cît de ușor te poate prinde jocul. Iar dacă aveți posibilitatea, puteți juca cu prietenii voștri în rețea sau pe Internet. În cazul acesta doar viteza vă mai poate salva.

Cerințe minime (optime)

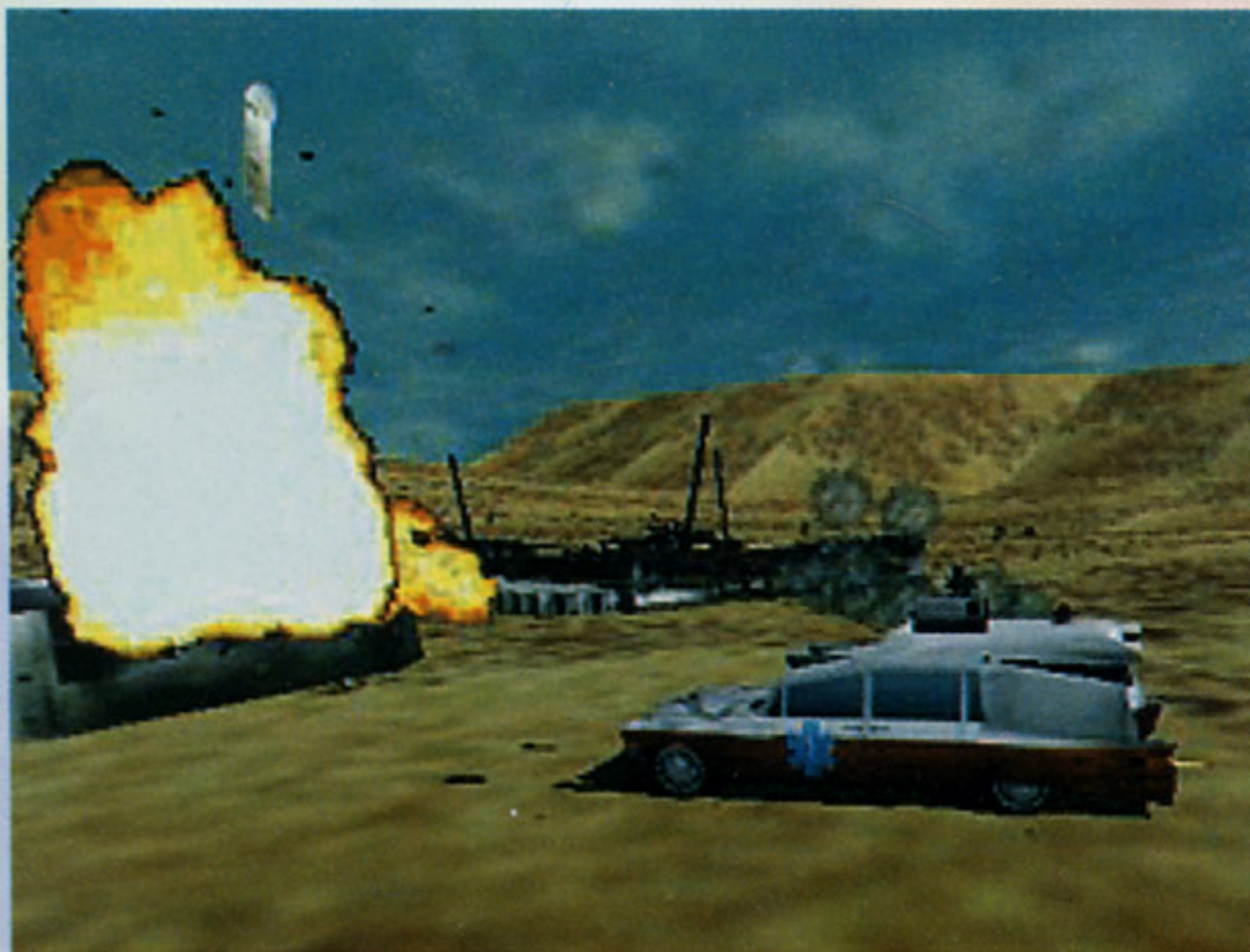
Procesor : P133 (P166)
Memorie : 16 Mb (32MB)
Hard disk : 50 Mb
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 4X

Scor

O excelentă alternativă
pentru Carmaggedon

88

Producător: Activision





The Great BATTLES OF CAESAR



Această serie este urmărită de insuccese. După ce producătorii au repetat greșelile din Great Battles of Hannibal am repetat și noi greșala și i-am permis lui Dan Marina să-l comenteze

Hannibal a trecut Alpii cu prețul unor sacrificii îngrozitoare spulberând impresia de atotputernicie a Romei : în numai 2 ani 160.000 de soldați romani și nenumărați civili sunt omorâți. Alexandru cel Mare a strâns în puterea pumnului său întreaga vitalitate a lumii cunoscute. În sfârșit, în aceasta a treia parte, în vremea lui Cezar, republica romană se prăbușește în vîltoarele unui război civil. Acestea sunt marile lupte ale antichității. Cel puțin în măsura în care există lupte mici. Și ele au avut generali pe măsură. Dar ce sunt acești conducători? Ciudații sînge-roși ale căror ambiții diforme au ucis, sau eroii vizionari care au împlîntat în materia universului bornele destinului uman? Definițiile se întrepăăund iar părerile sunt împărțite dar convergente către necesitatea de a cunoaște cît mai multe despre această perioadă.

Chiar și despre partea exclusiv militară a conflictelor. Și ce cale de a cunoaște este oare mai potrivită decît experiența personală? În plus, acest segment strict militar poate fi înțeles chiar și numai printr-o implicare strict rațională. Iar acest lucru poate fi realizat cu ajutorul unor simulatoare de luptă: seria The Great Battles.

TGBC

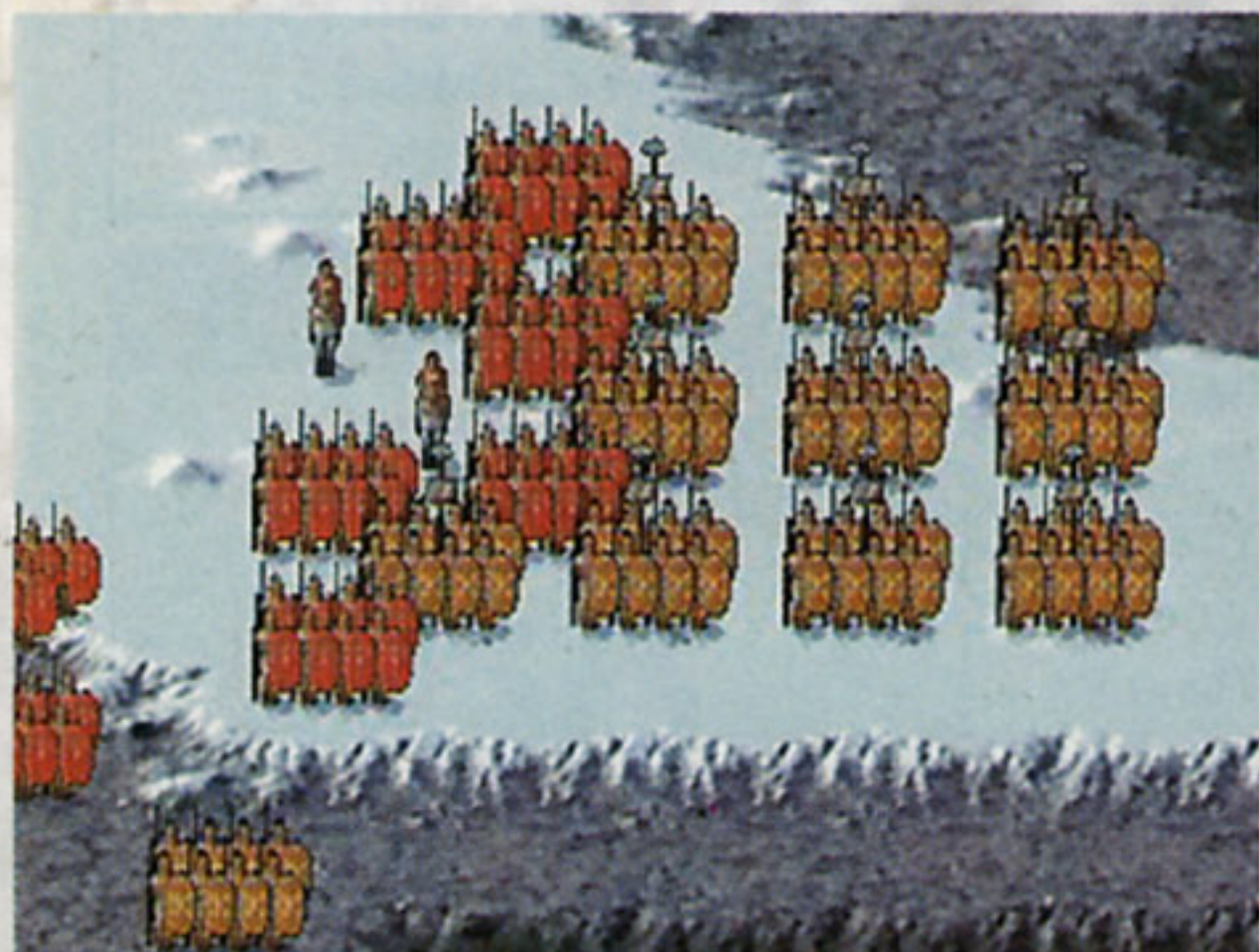
Trebuie să subliniez faptul că producătorii au pornit cu două dezavantaje care micșorează segmentul de cerere spre care este îndreptat acest joc. În primul rînd, TGBC are ca scop declarat urmărirea cu cît mai mare atenție a realității. Acesta este un lucru care sună foarte frumos dar să nu uităm că este vorba de realitatea secolului 1 î.e.n. Deci nu este vorba de același lucru ca în cazul jocurilor de strategie cu tema hypermoder-

nă (TA, Orion, Warcraft(!), etc.). Aici apar elemente care, în viziunea cuiva nepasionat de antici, îngreunează jocul. Iată cîteva exemple :

a) unitățile erau organizate în două șiruri de soldați care înaintau scut lîngă scut din motive defensive. O astfel de organizare avea și funcții ofensive evidente : în loc să înainteze la grămadă și să lupte fiecare cum îi vine, acești ostași puteau intra în formații complicate formînd o mașină de război unitară cu efecte devastatoare mai ales asupra unui adversar mai prost organizat. În fine, acest șir de soldați, aparent indestructibil, avea un efect demoralizator asupra aceluiași slab antrenat dușman. Partea proastă era că ostașii mențineau cu greu această formație pe un teren accidentat (denivelare, pădure, rîuleț...). Dacă această structură se strică, ostașii se retrăgeau în derută. Asta înseamnă că un jucător neexperimentat va dezorganiza și va pierde unități înainte chiar ca ele să intre în luptă și să aibă vreo pierdere propriu-zisă. În consecință, atenția cu care trebuie să muți unitățile și numărul foarte mare de unități duc la o acțiune greoaie, mai ales pentru un novice.

b) pentru a mima factorii aleatori care influențează o luptă, jocul execută un număr mare de verificări random care pot duce la rezultate surprinzătoare, care pot deranja un adept al jocurilor strategice mai apropiate de șah (Battle Isle)

c) există diferențe de calitate între unități de același tip, nedatorate experienței cîștigate în timpul jocului ci





setate în funcție de antecedentele militare ale soldaților respectivi. O idee originală, dar trebuie să fi foarte pasionat pentru că în loc de a învăța caracteristicile a câtorva grupe de unități să te apuci să studiezi lista de mai bine de o sută de formații care vor lupta, în cadrul întregii campanii, alături de sau împotriva ta. Este de departe mult mai ușor să nu ții cont de aceste diferențe (care, dacă ne gândim la random-urile de la punctul b, nu prea schimbă performanțele globale ale jucătorului) dar în acest fel se pierde o parte din principala atracție a jocului : urmărirea cu cea mai mare atenție a datelor istorice.

În al doilea rând, anticii nu aveau o tehnologie foarte dezvoltată, în consecință marea majoritate a luptelor sunt corp la corp, cu săbii, sulite, ghioage(?) și altele asemenea existând doar câteva unități de arcași (acestea nu foarte eficiente) și catapulte care să tragă de la depărtare mai mare. De aceea, acest joc poate pierde o parte din admirația celor care preferă și alt tip de arme : o Big Bertha (TA) care să tragă de la câteva orizonturi depărtare demolând foarte spectaculos baza dușmană, o rachetă (medium range) lansată de pe un submarin nuclear sau o salvă de obuze de pe un cuirasat Zenith (BI3). Odată cu lipsa unor astfel de arme, se pierde o parte din posibilitățile strategice. În TGBC nu poți lansa atacuri mixte (ex. tancuri, lansatoare, pionieri (C&C)). Există, în schimb, principii strategice specifice acelor vremuri (păstrarea cu orice preț a formației, folosirea unităților mai rapide pentru a depăși flancurile armatei adverse și pentru a ataca pe

la spate sau pe laterale (spre deosebire de luptele moderne, unde o astfel de operațiune vizează distrugerea segmentelor vulnerabile (ex. artileria), aici orice grupare poate fi lovită cu la fel de mult succes), tot felul de manevre pentru a-l face pe adversar să-și strice organizarea, izolare și masacrare a unor grupuri și altele la fel), care presupun și ele tactici complexe dar de altă factură decât cele cu care ne-au obișnuit majoritatea jocurilor.

Cîteva cuvinte despre trupe

În ceea ce privește organizarea unităților, în vremea lui Cezar au apărut cîteva concepții noi. Legiunile din vremea lui Scipio sau Alexandru, erau formate din trei tipuri de formații : Hastati, Principes și Triari. Aceștia din urmă erau veterani foarte experimentați și aveau echipament de luptă greu (infanteria grea romană). Ei intrau în luptă doar dacă prezența lor era absolut necesară.

În perioada lui Cezar, însă, trupele regulate romane primeau toate același tip de echipament fiind omogenizate în cadrul unor cohorte cu trăsături asemănătoare.

A apărut o modificare și în ceea ce privește falanga grecească. În locul sulitelor de lungime egală, aceste unități primeau acum unele cu lungime variabilă, în funcție de poziția soldaților în falangă : cei din spate primeau o armă mai lungă care să ajungă la fel de departe ca și sulitele mai scurte a celor din față.

Există și alte deosebiri care privesc unități de mai mică importanță și diferite tehnici de luptă care în vremea lui Cezar fuseseră abandonate sau modificate, perfecționate. Toate acestea s-au materializat în reglajele aduse engine-ului și opțiunilor acestui joc.



The Great Battles of Caesar reușește o imitare aproape perfectă a condițiilor de luptă din acea perioadă. Alături de detaliile privind aspectele militare propriu-zise, programatorii au acordat multă atenție și interfeței grafice. Unitățile și peisajul sunt desenate cu multă atenție fără a fi uitat nici un amănunt. În plus, toate mișcările sunt foarte bine animate. Rezoluția este de 800 x 600 iar în parte din această cauză, jocul are nevoie de foarte multă memorie : pentru un calculator cu 16Mb RAM, este nevoie de cam 75 Mb de memorie virtuală (din care aproximativ 40Mb pentru realizarea tuturor animațiilor). Din acest motiv, pentru a juca acest joc în condiții cât mai bune, recomand un calculator cu cât mai multă memorie.

Dacă jocul este rulat pe un calculator în stare să-i satisfacă cu ușurință nevoile de memorie, el se va dovedi o atracție irezistibilă pentru toți iubitorii de jocuri de strategie și de istorie militară antică. La nivelul de dificultate 'normal', cel care corespunde realității istorice, nu trebuie să ne așteptăm ca măcar primele lupte să fie ușoare. Așa cum bine spune manualul jocului, cei care vor să intre în luptă avînd în minte deviza "let's see what happens here" vor fi duși acasă instalați în mod confortabil pe un scut, în cel mai scurt timp.

Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P133)
Memorie : 16 Mb (32Mb)
Hard disk : 40 Mb (270Mb)
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 4X (12X)

Scor

Destinat în principal celor pasionați de istorie.

73

Producător: I-Magic

STAR CRAFT

Între un Terran Infestat și un Zerg Ultralisk nu este decât un spațiu foarte mic. Acela este locul în care Radu Leșanu își petrece majoritatea timpului liber.

În opinia multora, cel mai tare joc de strategie apărut vreodată a fost Warcraft 2. Personal, sunt de acord în mare măsură cu această opinie; minuțiozitatea cu care a fost realizat War 2, a făcut ca acesta să se țină tare pînă nu de mult.

Ca și celor de la ID, producătorilor de la Blizzard le stă în obicei să scoată jocuri foarte rar (cu pauze mai mari de un an), însă ceea ce lansează sunt menite să devină mari hituri, jocuri de vîrf, adevărate capodopere în materie. Așa a stat cu toate jocurile scoase de Blizzard începînd cu Warcraft, apoi Warcraft 2 și, de un an, Diablo.

Acum peste un an a fost prezentat în avanpremieră un joc ce era destinat să continue linia de jocuri de strategie a casei. În proiectul inițial, StarCraft (așa avea să fie denumit) era, de fapt, un total conversion de Warcraft 2. Erau modificate unitățile și terenul, iar

Apărut acum o lună, StarCraft are pretenția de a fi ceea ce Warcraft 2 a fost la vremea lui, o "personalitate" în lumea jocurilor

Povestea jocului

Acesta este un aspect căruia Blizzard i-a acordat dintotdeauna o mare atenție. Menit să contribuie la atmosfera din jocul single-player, de fiecare dată, firul epic urmărit de jocurile lor se transformă într-o veritabilă saga, fie că este vorba de lumea fabuloasă din Warcraft sau cea demonică din Diablo. Iată că de data asta imaginația designerilor jocului ne aruncă într-un viitor îndepărtat și după cum veți vedea, pe baza firului epic al jocului se poate scrie o carte SF foarte bună. Fiecare rasă vine cu propria istorie; foarte important este că pe măsură ce termeni misiunile din Single Player, acțiunea este foarte consistentă și povestea jocului capătă noi turnuri.

Terran

Într-un viitor îndepărtat o populație de oameni luptă pentru supraviețuire, izolată la marginea galaxiei. Cu ajutorul forței militare un guvern Terran unificat a reușit să mențină o pace foarte instabilă. În ultimul timp, însă, din cauza epuizării resurselor necesare activității



umane (combustibilul, atât de vital și în zilele noastre, dealtfel) națiunile Confederației încep să își îndrepte privirile către vecinii lor enigmaticii Protoss. Se pare însă că o a treia rasă, Zergii, a pătruns și ea în spațiul Protoss, distrugînd tot ce îi iese în cale. Nici una dintre rase nu va da înapoi, astfel că lupta pentru supremație va fi foarte dificilă pentru toate cele trei.

Concret, în joc, terranii sunt rasa cu care se joacă cel mai ușor la început, unitățile și clădirile fiind familiare, iar modul de construcție și abilitățile specifice putînd fi ușor intuite. Au un suport defensiv foarte puternic și cu toate acestea, mai tîrziu, veți constata că, de fapt, nu este rasa cu care se joacă cel mai ușor. Unitățile nu sunt foarte scumpe, iar puterea lor este destul de mare.

Protoss

Adevărații creatori ai acestei rase sunt specia-demiurg Xel'Naga. Aceștia au experimentat crearea unei rase pe planeta Aiur.

Considerîndu-se cea mai veche și cea mai puternică rasă din galaxie, Protossii posedă o stratificare socială foarte strictă, bazată pe modul lor de gîndire. Foarte inteligenți și dotați cu capacități psionice puternice, inițial ei erau organizați în triburi care se războiau pentru supremație. Au fost apoi unificați de un filozof-războinic, Adun. Acesta a mărit puterea legăturii psionice existentă între toți membrii rasei. De asemenea, el a elaborat Khala, o religie foarte strictă, care este responsabilă de stratificarea socială. Astfel, Protossii s-au împărțit în trei mari caste: Khalai, artizani și inventatori; Templari, războinici și exploratori și Judecători, respectiv administratori și conducători.

Posedă o tehnologie foarte avansată ce le permite saltul intergalactic și generarea unui scut de protecție, caracteristică fiecărei unități Protoss.

Referindu-ne la joc, rasa este probabil cea mai puternică, concluzie bazată atât pe însăși natura unităților precum și pe scutul suplimentar de care beneficiază fiecare unitate Protoss, scut care poate fi chiar îmbunătățit. Acestea sunt însă contrabalan-



screenshotturile de atunci arătau un joc ce nu aducea nimic nou. Blizzard a abandonat în curînd această idee, demarînd proiectul pentru un joc complet nou.





sate de costul relativ mărit al unităților și de timpul destul de mare de construcție al acestora.

Zerg

Dezamăgiți de eșecul pe care l-au avut pe Aiur, Xel'Naga au părăsit planeta, căutând un alt loc în Galaxie unde să își continue experimentele.

Alegând planeta incandescentă Zerus, Xel'Naga au început să manipuleze o specie de viermi, care nu prezentau nici o interacțiune notabilă cu mediul înconjurător. Xel'Naga i-a înzestrat pe Zergi cu abilitatea de a introduce în carnea altor animale, capabile să supraviețuiască condițiilor vitrege ale planetei. Cu timpul Zergii au început să intre în simbioză cu corpul gazdă controlându-i comportamentul. Cu timpul, au început să posede din ce în ce mai multe animale și odată cu asta, Xel'Naga au observat ceva extraordinar: Zergii preluau din codul genetic al ființelor gazdă și îl incorporau în propriul ADN. Aceasta făcea ca în câteva generații Zergii să se schimbe, îm-

Această evoluție rapidă, concomitentă cu tendința de a parazita animale din ce în ce mai inteligente și mai evolute, au ajutat Zergii să-și modeleze propriile corpuri, combinând lanțurile genetice furate, având ca rezultat final o formă capabilă de a supraviețui.

Având experiența eșecului de pe Aiur a cărui cauză era considerată individualismul Protoss, Xel'Naga s-au gândit să-i perfecționeze pe Zergi cu o conștiință comună. Așadar, odată cu creația acestui Overmind (conștiința supremă) comportamentul Zergilor a încetat să fie anarhic și asimilarea altor rase a devenit un proces controlat. Odată cu consumarea câtorva specii în întregime, și-a făcut apariția și o mare problemă.

În timp ce Xel'Naga se bucurau de realizarea unei rase perfecte, Overmindul a sesizat existența unei specii cu bagaj genetic foarte folositor: Xel'Naga însăși.



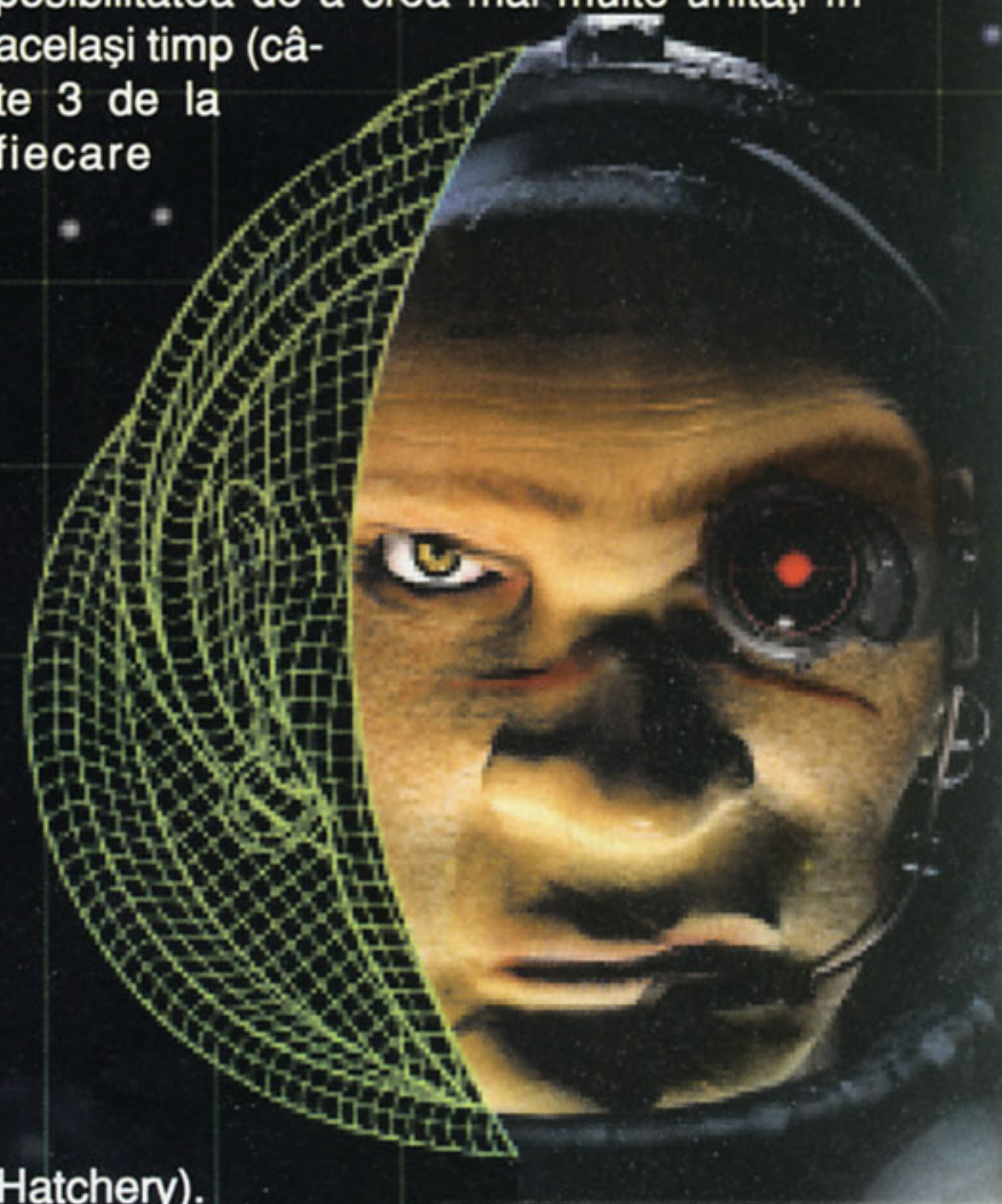
Atacurile rapide lansate de Overmind au luat complet prin surprindere pe Xel'Naga, iar distrugerea acestora a fost iminentă. Odată cu aceasta Overmindul află despre singura specie care îi putea distruge: Protoss.

În ofensiva asupra acestora, Zergii au dat peste o altă rasă, mai slabă - terranii. Dotați cu capacități psihice interesante, asimilarea genetică a acestora părea pentru Overmind un pas înainte, către victoria finală asupra Protoss..

În joc, Zergii au ca principală car-

acteristică, metamorfozarea fiecărei unități dintr-o larvă primară, nediferențiată, creată de o clădire primară - Hatchery. Clădirile Zerg sunt mai degradate, unități vii nemișcătoare (totuși unele chiar respiră), dat fiind și construcția lor care necesită transformarea directă a unei drone (unitatea-muncitor a Zergilor). O altă caracteristică a Zergilor este costul relativ mic al unităților, viteza mare

de producție a acestora la care se adaugă posibilitatea de a crea mai multe unități în același timp (câte 3 de la fiecare



Hatchery).

Aceasta dă posibilitatea Zergilor de a ataca în număr mult mai mare, copleșirea inamicului fiind procedeul de bază. De asemenea, ei sunt înzestrați cu posibilitatea de a-și îngropa unitățile de pământ.

Reversul medaliei constă în puterea relativ mică a unităților, comparativ cu celelalte rase și alte numeroase deficiențe, mai puțin importante.

Acestea fiind spuse, cele trei rase așteaptă în stare de încordare maximă un deznodământ cât mai prielnic pentru propriile intenții.

Impresii tehnice

Primul aspect ce sare în ochi este că în această perioadă de trecere către noile generații de jocuri 3D, StarCraftul prezintă un engine relativ simplu. Se poate observa că acesta nu este foarte diferit chiar decât cel de la Warcraft 2, atât ca concepție, cât și ca realizare. De exemplu, dacă ne referim la interfață, se pot selecta maximum 12 unități, iar comenzile ce pot fi asignate unităților sunt identice cu cele de la War2 (atac, stop, hold position, patrol și comenzi specifice anumitor unități).

Din punct de vedere grafic, jocul nu este 3D (precum Total Annihilation), însă



prumutând
fragmente
de cod genetic
de la fiecare gazdă pe care o parazitau.



unghiul de privire este izometric, ceea ce înlătură oarecum acea senzație de bidimensional pe care ți-o lăsa Warcraftul. De asemenea, misiunile nu se țin în spațiu cosmic (cum ar putea indica numele) ci tot la suprafața unor diferite planete, fiecare cu propriile peisaje. Totuși, pentru ca dezamăgirea să nu fie totală, există posibilitatea de a juca în stații spațiale, unde cu ajutorul unor efecte de paralaxă (cerul din Quake, remember?) se crează impresia de spațiu interplanetar (însă, de fapt, este vorba tot despre teren).

La capitolul relief, engine-ul lasă iar de dorit, existând doar două nivele de înălțime, care au însă un efect asupra desfășurării jocului: de exemplu, unitățile aflate la nivelul inferior au o șansă doar de 70% pentru a nimeri un adversar de la nivelul superior.

Hărțile sunt cu mult mai dinamice, Blizzard oferind diferite implementări menite să facă scenariile mai interesante. Astfel, există triggere (elemente declanșatoare) pentru foarte multe acțiuni ce pot fi realizate: materializare de unități, afișarea de mesaje, redarea de sunete externe jocului (care sunt încapsulate în fișierul cu harta respectivă), gestionări de resurse, adunare de puncte etc. Acestea pot fi ușor accesate din editorul de campanii ce vine odată cu jocul, editor foarte prietenos și facil de utilizat.

Interfața este destul de asemănătoare cu cea de la Warcraft 2. Meniurile sunt practic identice la conținut cu cele ale predecesorului. Toate comenzile din joc prezintă și un corespondent pe taste, astfel încât manipularea unităților și construcția bazelor se face mult mai repede. Există o minihartă (traducere schioapă pentru "minimap") în colțul din stânga jos, iar comenzile de control sunt cele cunoscute; câteva dintre ele pot fi substituite de butonul drept al mouse-ului. Foarte deranjant pentru unii este posibilitatea selectării unui număr limitat de unități, doar 12, aceasta îngreunând mult manevrarea unităților, mai ales dacă acestea sunt în număr foarte mare. Ca noutăți se remarcă posibilitatea creării de grupuri (cu ctrl-cifra) apoi reapelarea lor (cu <cifra>), însă spre deosebire de modul în care ne-am obișnuit, nici o cifră nu apare în dreptul unităților din grup. De asemenea, prin dublu-click pe o unitate se vor selecta toate unitățile (sau doar 12, dacă sunt mai multe) de același tip cu cea pe care s-a făcut click. Acesta este, într-adevăr un element util.

Culorile sunt accentuate și uneori deranjează, însă grafica în general poate fi catalogată ca foarte variată și fină (de altfel, Blizzard a excelat întodeauna la capitolul grafică, aceasta fiind întotdeauna foarte fin realizată), acesta fiind singurul element care să contrabalanseze lacunele engine-ului în favoarea aspectului exterior al jocului.

Sunetele sunt bine realizate și contribuie la atmos-

feră, iar muzica se îmbină armonios cu restul jocului.

Există speech-uri la fiecare misiune de single player și chiar în timpul unor misiuni (prin intermediul triggerelor).

Mă simt obligat să fac o mică paranteză și să apreciez că într-adevăr i se poate reproșa pe bună dreptate StarCraft-ului că nu aduce nimic nou, nimic revoluționar. Dimpotrivă, la unele capitole, SC-ul este inferior, poate, altor jocuri de strategie deja existente (este îndeajuns să ne gândim la Total Annihilation sau chiar Dark Reign). Ceea ce i se reproșează este, în fapt, engine-ul destul de limitat. Ei bine, se poate interpreta această limitare și altfel. Poate că tocmai comoditatea cu care se joacă Total Annihilation, aș zice lejeritatea cu care se manipulează trupele la Dark Reign nu fac decât să minimizeze rolul jucătorului de principal strateg și tactician. La aceste jocuri, uneori este suficient să faci multe unități și să le trimiți pe adversar, fără să îți pese prea mult de ce se întâmplă cu ele; dacă ai mai multe, ai mai multe șanse de câștig. Ei bine, la Starcraft contează foarte mult ca un jucător să fie atent la unitățile sale, să se folosească de foarte multe tactici (acesta este rezultatul diferențierii raselor: foarte multe tactici posibile) și să câștige un meci chiar dacă are unități mult mai puține și mai slabe. Astfel, un atac cu foarte multe unități este foarte greu de realizat cu randament maxim, cu greutate le poți manevra eficient. La fel, unitățile nu sunt înzestrate cu o inteligență proprie strălucită, ceea ce face ca mereu să fie nevoie să le dirijezi permanent, chiar în cadrul aceleiași manevre.

Se poate, deci, privi limitarea engine-ului ca o provocare lansată către jucător, care, de când au apărut



ultimele jocuri, a devenit destul de leneș. Să fim, așadar, optimiști.

La fel de bine, limitarea engine-ului face posibil ca jocul să poată fi rulat chiar de pe un 486DX2/66 cu ceva meg de RAM (totuși nu recomand ceva mai jos de un Pentium 100. Acesta este un extraordinar de mare avantaj al StarCraft-ului față de restul RTS-urilor, dacă mă gândesc că după ce făceai ceva unități, Total Annihilation se melcea chiar pe un P200 MMX (din cauza AI-ului unităților și al graficii 3D).

Single Player

Ca și predecesoarele sale, StarCraft beneficiază de un mod Single Player destul de captivant și foarte dinamic, filmele intercalate în desfășurarea jocului având un mare rol în determinarea de a-l juca până la sfârșit.

Există trei campanii, corepunzând fiecărei rase, însă, ca noutate, aceste campanii au strânsă legătură între





ele. Deși este recomandabil să le parcurgeți în ordinea firească (terran, zerg, protoss) se poate începe campania cu oricare dintre rase (chiar dacă nu ai terminat cu cele dinainte).

MultiPlayer

În mod multiplayer se poate juca în maximum 8 jucători (suficient, după părerea mea), iar modurile de joc sunt extrem de variate.

Jocul are suport pentru mai multe tipuri de conexiuni. Zboară pe o rețea IPX, însă, foarte interesant, merge perfect pe o conexiune peste 28800 baud și la fel de bine chiar pe una la 14400 baud, dacă linia este bună.

Absența opțiunii TCP/IP (standard Interv Net) este suplinită de posibilitatea de a juca pe niște servere special create, numite în mod generic servere battle.net. Opțiunea jocului pe aceste servere, susținute în mod oficial de Blizzard, constituie poate, unul dintre cele mai interesante aspecte ale jocului, impactul asupra jocului multiplayer fiind cu adevărat revoluționar. Serverele battle.net nu sunt ceva nou, ele apărând odată cu Diablo, însă modul în care se joacă aici este diferit și extrem de captivant. În mare, se poate spune că aici este loc de întâlnire a mii de gameri înrăiți, unde pe lângă posibilitatea de a juca la orice oră cu oricine de pe glob și cea de a juca în mai mulți, chiar dacă nu ai decât un amărât de modem, ți se oferă și șansa de a te afirma prin sistemul competițional de tip ladder existent pe aceste servere.

Fiecare jucător are câte o culoare proprie, asignată aleator de calculator. Jucătorul poate alege să joace cu oricare dintre cele trei rase sau cu random, adică cu una din ele,



aleasă aleator când începe jocul. Astfel ți se dă posibilitatea ca inamicul să nu știe de la început cu ce rasă joci. Este foarte interesant de observat faptul că unitățile sunt foarte diferite unele față de altele. Nu există unități echivalente între rase, astfel că în jocul de multiplayer vor conta foarte mult tacticile și manevrele jucătorului, pe lângă strategia de bază pe care o alege. În concluzie, unitățile se folosesc în funcție de unitățile adversarului, diferența dintre ele eliminând posibilitatea "aruncării lor la gramadă" fără supraveghere și manevrare permanentă.

Există așadar, o sumedenie de strategii și tactici și datorită balansării raselor, nici una nu le depășește pe celelalte, existând o mare varietate de opțiuni. Se pot face rush-uri (atacuri la început cu un singur tip de unitate), însă acestea pot fi respinse sau chiar contrate; se pot juca partide foarte îndelungate sau foarte scurte.

Există, practic două tipuri mari de tipuri de joc în multiplayer. Jocul pe hărți terestre și jocul pe hărți de insule sau continente.

Alternative

Pe lângă jocul normal de "fiecare pentru el"

(Free ForAll) se poate opta pentru joc în echipe (în mod meele), iar în acest caz se poate opta pentru a vedea în comun harta cu aliații (chestie care lipsea deranjant de la alte jocuri de strategie). De asemenea, Blizzard a mers mai mult prin implementarea jocurilor de tip "team" (team meele și team free for all) unde resursele sunt gestionate în comun. Acest mod de joc introduce noi viziuni strategice și mărește substanțial

feeling-ul unui joc pe echipe. Aș afirma că jocul pe echipe este mult mai bine realizat decât la alte jocuri RTS. Pentru delectarea jucătorilor sau nu numai, există și alte moduri de joc în multiplayer în care de exemplu trebuie să faci cât mai multe killuri într-o limită de timp, trebuie să aduni cât mai multe resurse în aceleași condiții sau trebuie să distrugi un singur Town Hall inamic. Aceasta presupune strategii complet diferite și o abordare oarecum altfel a jocului multiplayer.

Jucabilitatea în multiplayer a beneficiat de o atenție specială, iar cei de la Blizzard au avut grijă ca jocul să fie testat foarte mult înainte de a fi lansat în forma sa finală. Astfel, pe Internet a existat o versiune beta, funcțională doar în mod multiplayer. Acea versiune era diferită de cea finală doar prin câteva amănunte legate de caracteristicile unităților, semn că s-a insistat pe balansarea raselor din joc.

Concluzie

În urma unei analize minuțioase se poate afirma că lansarea StarCraftului a fost un succes (această realitate este confirmată și de cifrele de vânzare). După părerea mea, este cel mai bun joc de strategie care a apărut până acum.

Cerințe minime (optimale)

Procesor : P90 (P166)
Memorie : 16 Mb (32Mb)
Hard disk : 80 Mb
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 2X (4X)

Scor

Fără să impresioneze prin originalitate sau inovație are o jucabilitate de excepție

90

Producător: Blizzard

F/A-18 KOREA



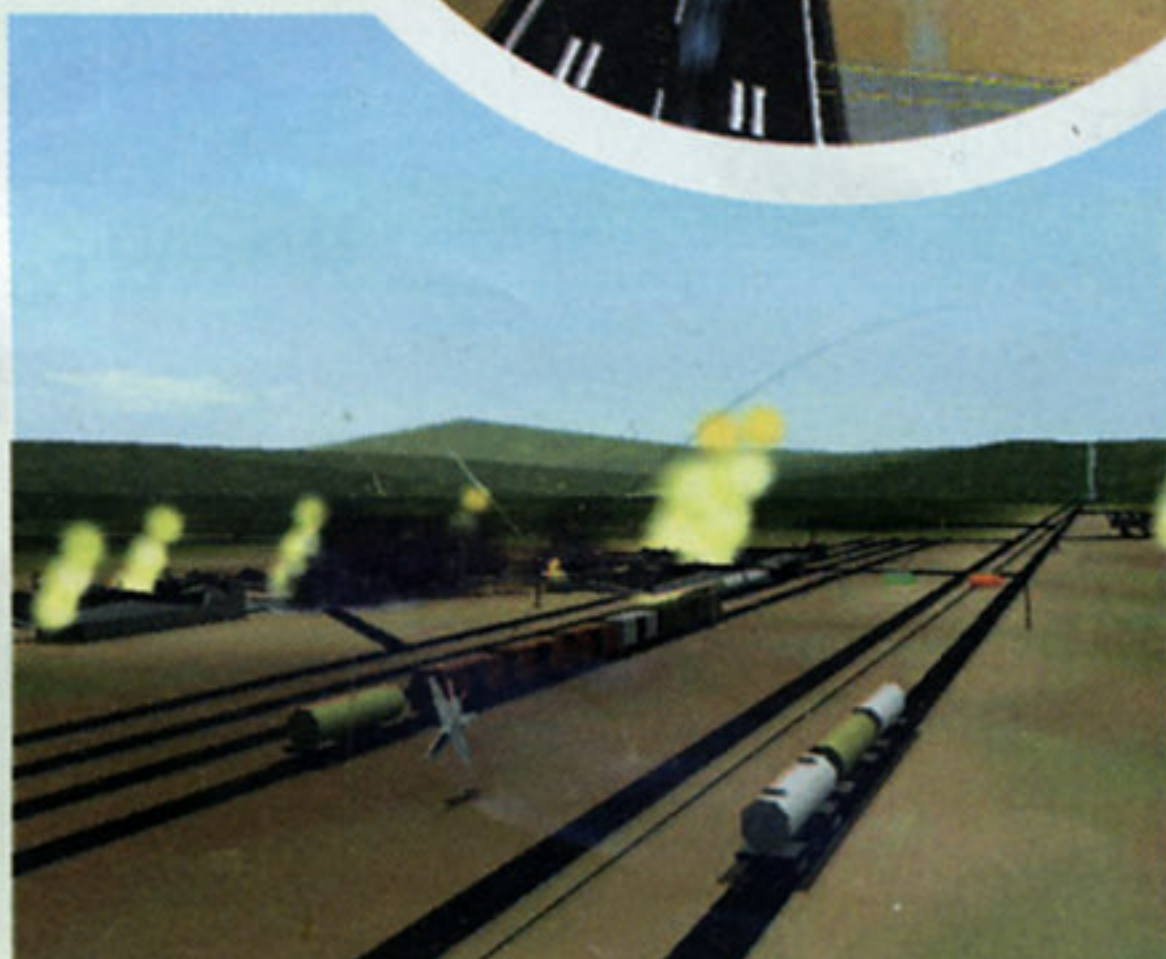
Conform unui studiu recent s-a dovedit că frații mai mici sunt foarte puțin originali și zici că sunt copiați după cei mari. Dacă această afirmație este reală a fost desemnat să investigheze Ionuț Radu

F/A-18 Korea este fratele mai tânăr al lui F/A-18 Hornet 3.0. Produs tot de Graphic Simulations și Empire, jocul s-ar vrea ceva nou dar practic cade în categoria refacerilor neîmbunătățite, în afară de suportul pentru accelerare 3d (prin plăci 3dfx) neavând nimic în plus față de predecesorul său. Sigur, există și câteva avioane noi introduse în joc, dar numărul este destul de mic. La capitolul îmbunătățiri mai merită amintit și editorul de misiuni pe care majoritatea lumii nu îl va folosi însă prea mult ... De ce ? Vom vedea ...

O mică varză

După un film de prezentare a jocului al cărui sunet te duce cu gândul la Independence Day vine primul șoc. De fapt este vorba despre binecunoscuta cameră de la începutul unor simulatoare de avioane, pe pereții căreia stau atârșate registre cu numele tău pe ele, aceiași ușă întredeschisă prin care se vede avionul gata de decolare, etc. Dar dacă la asta mă așteptam (nu de alta dar imaginația programatorilor lasă câteodată de dorit) nu mă așteptam să văd aceiași cameră ca în Hornet 3.0. Și asta nu e tot. În cameră este un birou pe care ce se poate afla decât un PC?! Până aici nimic supărător. Și totuși la o privire mai atentă pe ecranul acestuia se poate vedea DOS SHELL-ul! Același program

ajuns deja în arhivele vreunui muzeu sau aruncat printr-o groapă de gunoi se poate vedea în ambele jocuri ale seriei. La vremea când a apărut acesta toate revistele occidentale semnalau în batjocură acest lucru și nimic nu s-a schimbat nici până azi. Concluzie? Nepăsare! Urmează și alte șocuri : același engine, același avion (F-18 nu a "suferit" schimbări de la apariția primului simulator), aceleași arme, aceleași unități, chiar și același tutorial.



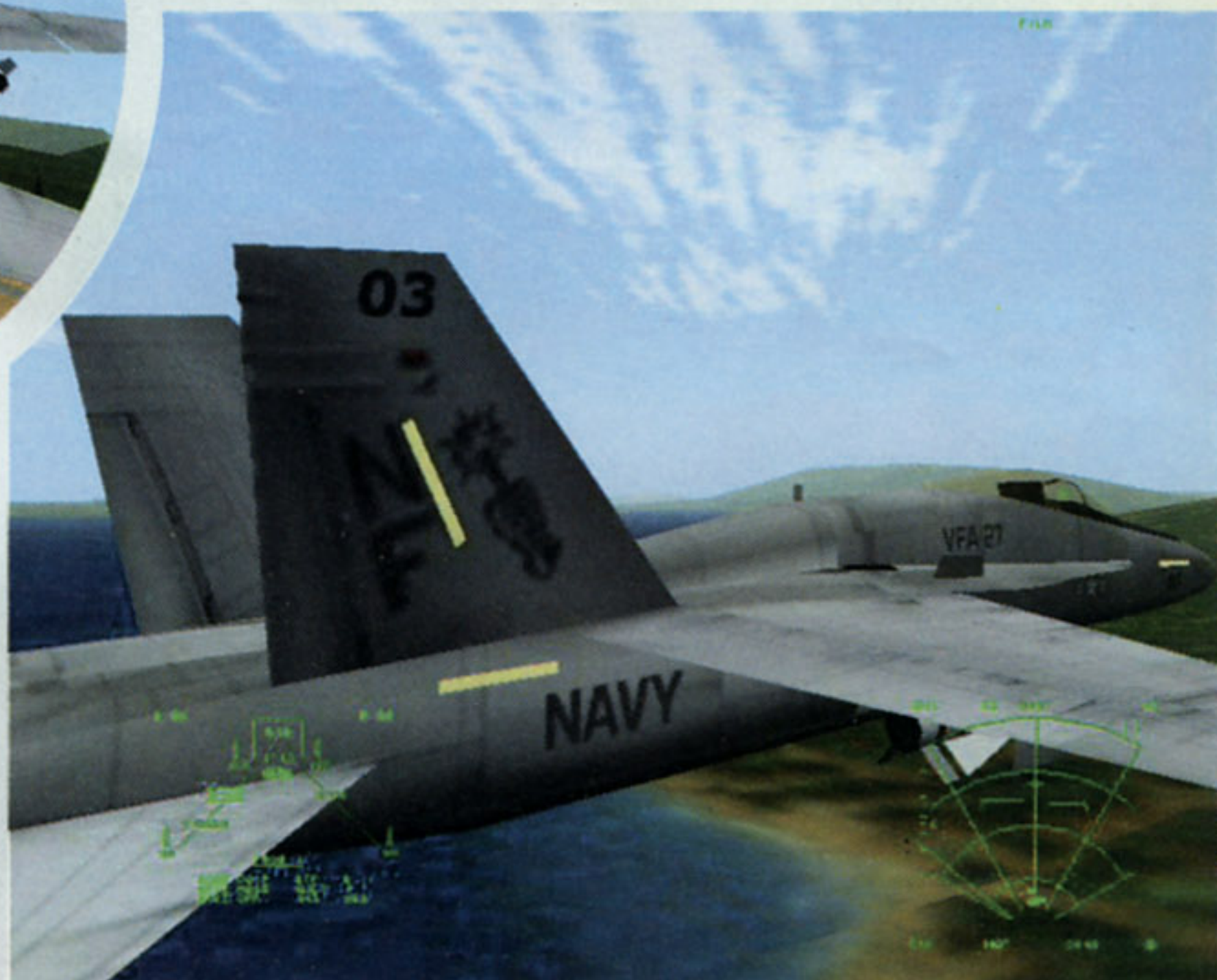
La Tutorial-ul acestui joc mă voi opri pentru că merită. De fapt el m-a și făcut să încerc acest simulator.

Simulatoarele de avioane se împart din punct de vedere al dificultății lor în două categorii : simple (gen F-22 Lightning sau simulatoare din primele două războaie) unde ai până în 10-15 taste și cele complexe (Falcon, Longbow, etc) unde numărul tastelor depășește 30 și tinde spre 50 (inclusiv combinațiile gen ALT-X sau CTRL-P). F/A-18 intră în ultima categorie. Aici trebuie să iei legătura cu turul de control când decolezi sau când aterizezi, ca să tragi trebuie să urmezi un întreg algoritm...treci pe modul radar x, deschide trapa armelor, fixează ținta ... ce fel de rachetă e ... ghidată prin radar sau nu.... ce să vă spun m-am plictisit și eu scriindu-le. Singurul ghid prin acest labirint este ori F1 (caz în care ți se înșiră o groază de comenzi cu tastele fiecăreia) fie apelezi Tutorial-ul. Cel de la F-18 este deosebit de bine realizat. Merită o notă foarte bună. El este alcătuit dintr-o groază de filmulețe în care ți se explică până la cel mai mic detaliu fiecare manevră pe care o poți face cu avionul : de la decolare până la dogfight, de la explicarea fiecărui mod de funcționare al fiecărei rachete până la aterizarea pe un portavion. Totul este asistat de o demonstrație cu imagini "filmate" din avion și din afara lui plus desene explicative privind traiectoria avionului în anumite situații ... cele mai simple mișcări într-un dogfight ... modul de funcționare al radarului, etc. Sincer să fiu cu acest tutorial am învățat mai multe decât dintr-un documentar TV. Fără îndoială tutorialul face cât jumătate din joc.

Toate îs vechi și nouă e una

Dacă până acum nu ați găsit nimic interesant în jocul acesta urmează noutățile (mai bine zis noutatea). Graphic Simulations au îmbunătățit Hornetul cu ajutorul 3D Fx-ului. Din păcate nu este chiar cea mai bună tranziție a graficii pe care am văzut-o. Cele mai mari îmbunătățiri se remarcă la nivelul avioanelor. Acestea par mai reale, umbrele se mișcă în funcție de înclinarea avionului și de poziția lui față de soare, etc. Dar chiar și așa pământul rămâne la fel de banal și la fel de poligonal.

Ceea ce îmi place la un simulator de zbor este senzația vitezei așa că obișnuiesc să zbor razant cu pământul. În Korea această senzație este susținută de un flight model excelent (aproape fără hibe). Datorită modelării solului nu foarte detaliate, jocul se laudă cu un frame-rate excelent, și deci cu o fluiditate greu de egalat.



Portavionul este din apropiere un desen făcut cu linia, o adunătură de poligoane, cu câte o inscripție "US NAVY", care se îmbină aiurea, pereți care dispar din anumite unghiuri, etc. Pe sol lucrurile sunt și mai tragice: copacii sunt aruncați alandala și nu aduc deloc a verdeață, dar nu asta doare cel mai tare aici. Am încercat și eu din răspuțuri să mă lovesc de unul să văd ce rămîne din el (mă așteptam la vreun ciot ceva) și pur și simplu nu s-a întîmplat nimic, treceam prin ei ca prin fum. Nu sunt o fire sinucigașă dar cînd pun mîna pe vreun simulator este normal să încerc tot ce-mi trece prin minte, mai ales cînd acesta se laudă cu un realism extrem. Inclusiv moartea (măcar pe calculator să văd cum e). Rămînînd tot la capitolul "Moarte + Realism + Pămînt" am reușit să aterizez pe sol fără prea mari probleme (de fapt după vreo 3 eșecuri am mers treaba strună). Și ce-i cu asta vă veți întreba? Păi e pentru că nu am aterizat pe aeroport ci pe plajă (nisip, scoici etc). Cît de late trebuie să fie roțile avionului pentru a putea ateriza așa de ușor pe nisip fără să se afunde sau cel puțin să dea avionul peste cap sau să rupă trenul de aterizare, oricum să se întîmple ceva acolo? O mică zguduitură și gata treaba, aterizezi unde vrei. E adevărat, trebuie să ai o oarecare experiență (vezi viteza, blîndețea cu care așezi aparatul pe pămînt, etc) dar tot irealism se numește.

Turnu de control

Nu știu ce plăcere le face maniacilor de avioane să vorbească cu turnul sau cu escorta dar eu aș avea cîteva

de zis aici (și bune și rele). Încep cu relele. Cînd aterizezi trebuie să anunți turnul, logic și normal, asta nu mă deranjează însă vocea calmă de stewardesă care mă anunță foarte calm: (și la modul cel mai sincer) "Altitude, Altitude!" sau "Engine Left, Engine Right" (asta însemnînd BUUM!) Te întorci dintr-o misiune grea sau pleci în una și vocea aceea te face să te simți ca într-o cursă cu Delta Air-Lines clasa Lux. Ordinele date escortei nu se aud bine iar răspunsurile sunt clasice uneori la fel de liniștite de parcă nu ar fi și pielea lui la bătaie.

Ce mi-a plăcut la nebulie la F/A-18 Korea (dar și la Hornet) este asistarea turnului la aterizare. Foarte folositoare mai ales la portavioane, vocea Landing Signal Officer-ului îți aduce pur și simplu avionul pe pistă: "You're fast" sau "Keep it coming".

Controlul avionului

În ceea ce privește manevrabilitatea lui (direcție, viteză etc) pot să zic că acest joc stă foarte bine. Avionul reacționează ușor la comenzi și te duce oriunde vrei (ca și avionul real). Poți lua atît curbe de reglare a direcției cît și viraje bruște într-un dog fight, fără probleme. Normal că la orice simulator de avioane Joystick-ul este imperativ.

Alt lucru esențial pentru un simulator de talia lui Korea este detaliu întîlnit în reprezentarea avionicii, și Korea se cotează bine. Spre



exemplu,

peste 7 tipuri de autopilot îți stau la dispoziție. De la cele mai banale care îți mențin direcția sau altitudinea (HSEL -Heading Select sau ATTH -Attitude Hold) pînă la cele mai performante cum ar fi ACLS Coupling (Automatic Carrier Landing System) care îți coboară avionul și ți-l pregătește pentru o aterizare perfectă pe portavion. Toate acestea chiar dacă sunt menite să te ajute fără o bună instruire te vor incomoda mai mult și asta datorită cockpitului. Tabloul de comandă al autopilotului este în centrul bordului și conține o groază de butoane care nu folosesc la nimic (cel puțin nouă) dar care duc la înghesuirea afișajului. În rest bordul este foarte operațional și ușor de manevrat.

De-a trasul la țintă

Targetingul este deosebit de greu chiar inoperativ în anumite momente, deoarece este modelat iar destul de realist. Din păcate, din dotarea personală lipsește aparatura de bord completă de pe F-18 și deci nu aveam cum să folosesc sistemul HOTAS pentru a face toată treaba cu ochii pe ecran. Ce trebuie să faci de fapt? Cu ajutorul unui cursor te miști pe radar și selectezi inamicul pe care urmează să-l distrugi. Selectarea se face greu mai ales dacă folosești tastele. Nu vei putea con-

trola avionul în timp ce cauți să prinzi cu cursorul celălalt avion și acesta este un mare dezavantaj deoarece capul radarului se află în botul avionului și dacă acesta coboară nu va vedea nimic. Inoperativ este cînd inamicul se află la limita razei de acțiune a radarului. Atunci pur și simplu îți este imposibil să faci ceva. Cursorul se mișcă foarte încet iar schimbarea razei de acțiune se face iarăși foarte greoi.

Dacă depășești acest moment A.I. -ul celorlalți nu va mai fi o problemă prea mare. Țintești și tragi! Restul stă în capacitatea ta de a evita rachetele sau de a ocoli SAM-uri. De fapt învățarea folosirii aparatului de bord (partea dedicată luptei) este momentul cheie. Sincer să fiu F/A-18 Korea nu-și merită banii dacă ai deja Hornetul. Nu câștigi nimic în plus doar dacă ai placa grafică corespunzătoare. Cu toate fațetele (teatru nou de operații, etc) schimbate, asemănările sunt prea mari.

Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P166)
Memorie : 16 Mb (32Mb)
Hard disk : 40 Mb (270Mb)
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 2X (12X)

Scor

Mai scadeți 20 din scor dacă aveți Hornet 3.0

78

Producător: Empire Int





ARMOR COMMAND

În general Dan Marina mănîncă jocurile pe care le prezintă. Prima dată cînd nu a făcut asta a fost cînd a întîmpinat opoziția lui Armor și a lui Command care s-au luptat vitejește să scape din ghiarele monstrului.

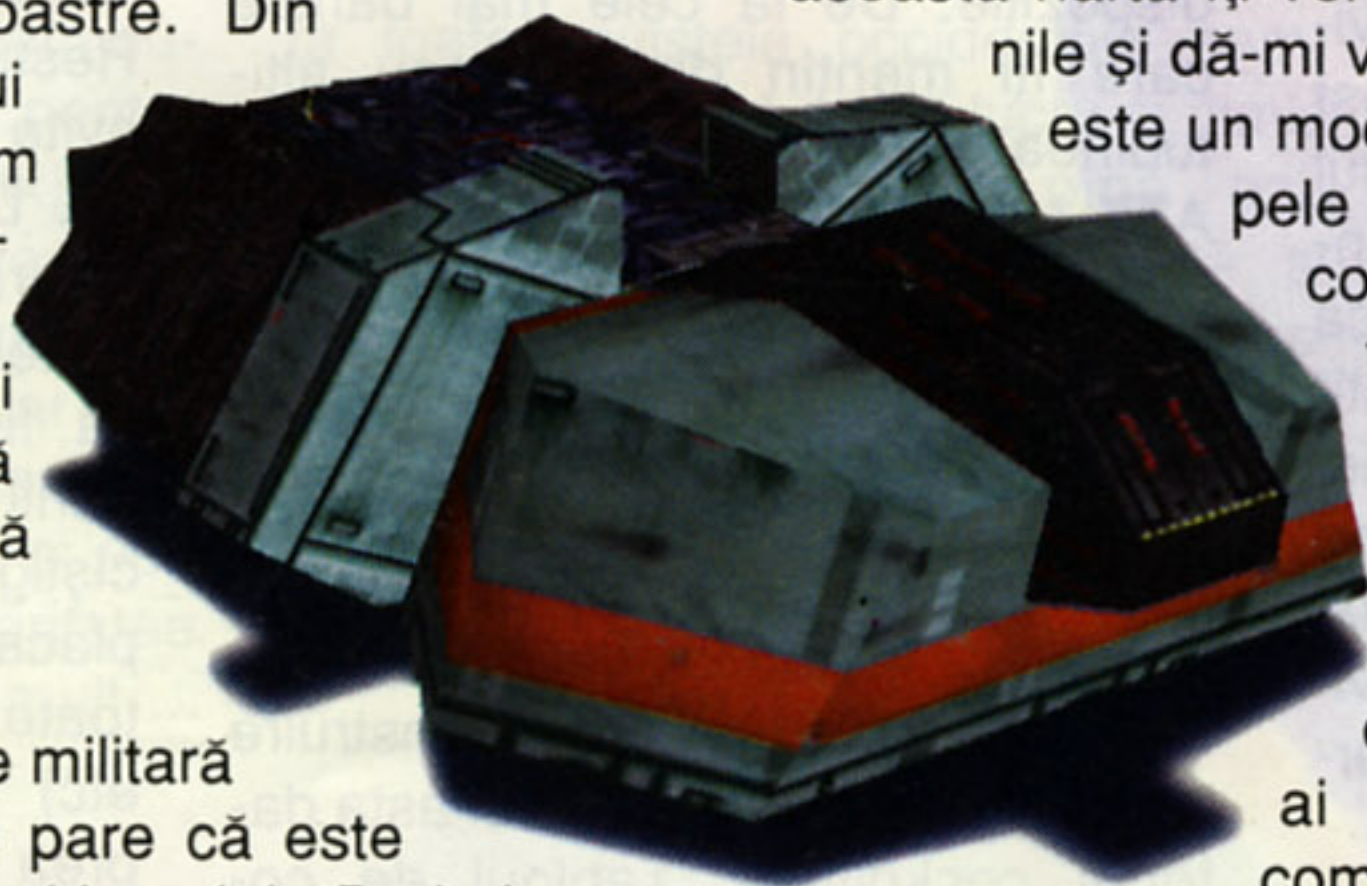
Pentru cei ce nu au citit prezentarea făcută versiunii beta a acestui joc, apărută în numărul 5 al revistei, iată un rezumat al subiectului :

Două mari forțe, United Terran Forces și Vrass Slavers duc un război costisitor într-o nebuloasă aflată la granița dintre ele. Nu există suficient timp pentru a aduce materialele necesare reparării navelor avariate de pe planetele lor baza așa încît singura soluție de supraviețuire este explorarea planetelor necunoscute din imediata apropiere și, dacă este posibil, extragerea de resurse de pe acestea. În acest scop, cele două nave amiral își trimit cîte o echipă de cercetare la sol. Jucătorul conduce una din cele două forțe planetare (UTF - ăia buni, VS ăilalți).

Ce suntem noi ?

În timpul binemeritatei pauze dintre două campanii, Armored & Command au avut amabilitatea să acorde un scurt interviu revistei noastre. Din motive de cursivitate a textului și din cauză că oricum întrebările vor deveni, pe parcurs, evidente, am redat în ceea ce urmează numai răspunsurile lor. Pe această cale le mulțumesc încă o dată pentru amabilitate.

Suntem un joc de strategie militară în timp continuu. Așa cum se pare că este modern în ultimul timp, oferim și imagini 3D ale jocului, văzute din cabina unui vehicul oarecare. Dacă, întîmplător, nu ai chef să vezi lupta de aproape, mai există interfața clasică (cu privitul unităților de undeva de sus), este adevărat nu prea bună (prezintă imaginea prea de jos ca să mai ai și o viziune cît de cît de ansamblu și are opțiunea să privești și mai de jos decît



atît - ai impresia că te calcă mașinile) dar nimic nu este perfect pe timp de război. Dacă totuși vrei să ai o viziune de ansamblu și să eviți să fii distrus în primele cinci minute ale campaniei, dragă Dane, ei bine atunci setează-ne pe modul de urmărire din satelit. Ei bine, asta într-adevăr prezintă lucrurile din înălțime ! 90% din timp de pe această hartă îți vei coordona misiunile și dă-mi voie să-ți spun că este un mod de lucru cu trupele cît se poate de comod. Da, bineînțeles, această hartă este perfect funcțională, îți oferă toate informațiile de care ai nevoie și ai acces la toate comenzile pe care le

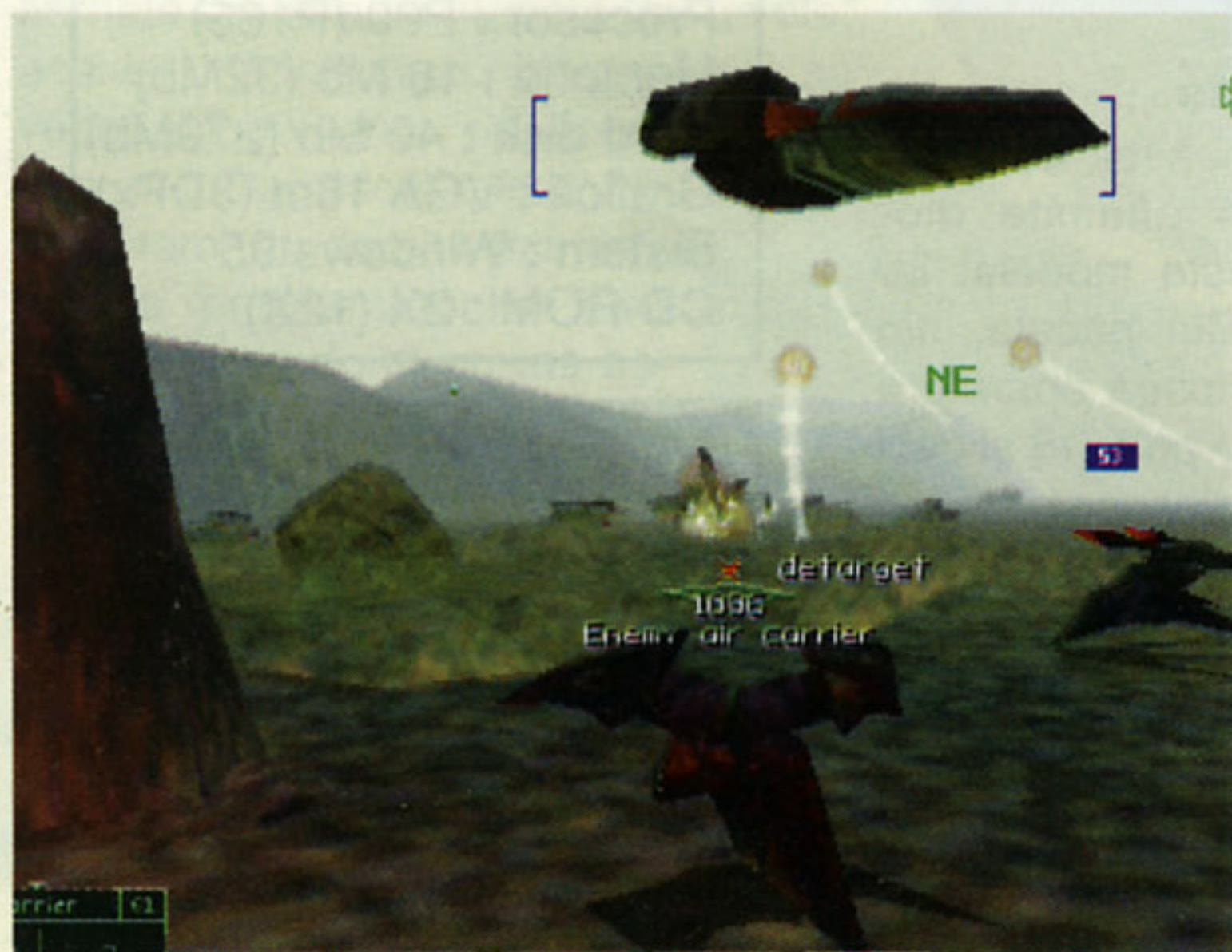
ai în primele două moduri. Într-adevăr are și un mic dezavantaj. Poate părea puțin ciudat pentru un joc apărut în '98 să folosești o interfață grafică în care toate cele sunt reprezentate prin puncte dar asta este tot ce poate face satelitul. Între atacurile dușmane, cînd te plictisești și nu ai de coordonat prea multe unități, poți folosi unul din cele două moduri principale (te asigur că treaba aia cu satelitul este o opțiune cu totul secundară care a fost făcută doar ca să poată fi terminat jocul) și în felul ăsta îți poți vedea subordonații în mai mult de două dimensiuni. Este adevărat, nici măcar acum nu poți să vezi umbre, platourile sunt drepte ca-n geometria plană, râurile nu curg, texturile sunt jalnice și mai are și alte lipsuri de același gen dar recunoaște că astfel de detalii ți-ar fi distras atenția : cît te minunezi tu cum

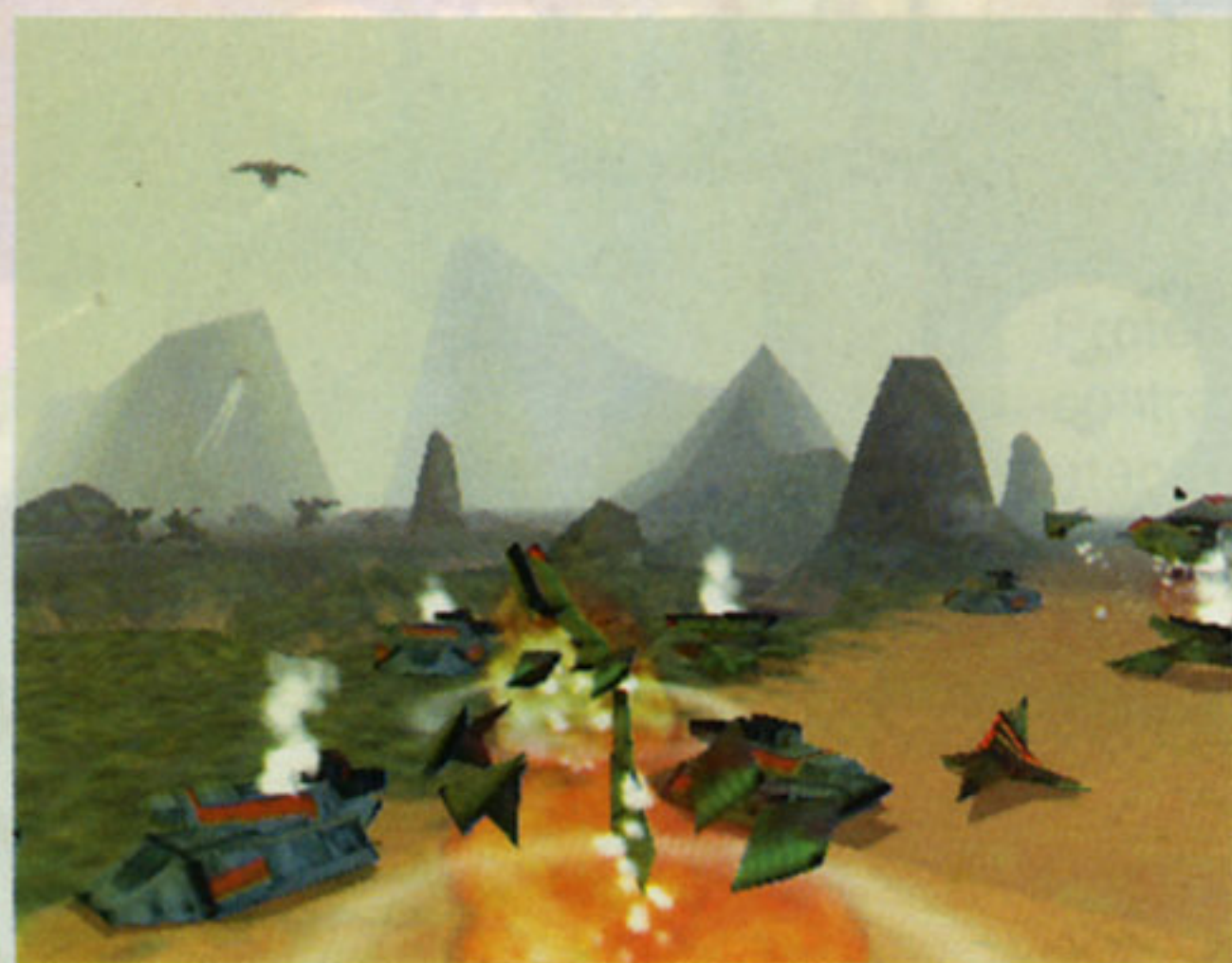
își schimbă culoarea zidurile odată cu apusul îți bușesc ăia juma' de bază. Nu, n-am citit povestea "Omul fără umbră" și nu înțelegem ce vrei să spui cu asta ! Da, și un sunet mai de Doamne-ajută credem că ți-ar fi distras atenția.

Altceva despre meniuri...hîmm ... marea majoritate a opțiunilor sunt accesate prin intermediul tastaturii. Folosim și buffer-ul tastaturii pentru ca jucătorul să poată da mai multe comenzi înainte ca prima să fie executată ... dar nu funcționează întotdeauna ... asta nu ne aseamănă cu un MUD oarecare, ăla e în mod text..

Campaniile nu sunt dinamice; dar în general jucătorul are posibilitatea să joace și misiuni opționale care nici alea nu afectează campania propriuzisă. Asta nu este din vina noastră. Pur și simplu adversarii sunt foarte previzibili așa încît programatorii au știut exact în ce ordine vor fi jucate misiunile. În afară de asta, dacă tocmai ai pierdut o luptă și comandantul suprem te trimite să mai încerci o dată, pornind în aceleași condiții, cu tipa de la briefing spunînd aceleași lucruri în aceeași ordine, de ce te apuci să faci gălăgie, soldat !?

În schimb AI-ul funcționează perfect ! ... ai jucat o misiune în care ți-ai





pus toate turelele într-un loc pe unde ai observat că atacă, de regulă, dușmanii și ăia au continuat să vină numai pe acolo? Păi ăla era drumul principal, doar nu vroiai să o luăm cu toată divizia de tancuri de 1200 ore / buc. prin cîmp și să atacăm din flanc? Dacă aveai mine pe acolo? Nu aveai... Și oricum ți-am distrus cîteva turele, recunoaște. N-am pierdut misiunea, aia a fost retragere elastică, utilizată și-n '43-'44.

Men at Work

Cel mai ușor de găsit este un tip de metal fără proprietățile necesare pentru a fi folosit la construcții în spațiu. El este însă perfect pentru construcția de vehicule planetare. Trebuie să trimiți acest metal (ore) pe o navă care construiește și îți teleportează în schimb mașinuța pe care ai comandat-o. Pe măsură ce înaintezi în campanie o să găsești și zăcăminte de metal necesar navelor din spațiu. Importanța acestui minereu depinde de obiectivele misiunii respective (de exemplu, într-o misiune în care trebuie să câștigi controlul asupra unei planete, extragerea acestui metal îți poate aduce doar 'bonus points', în timp ce să extragi în cea mai mare viteză o cantitate foarte mare după care să te teleportezi urgent de pe planetă pentru că ea este pe cale să se prăbușească pe soare, este cu totul altceva). În sfîrșit, mai există un al treilea tip de metal, unul înainte necunoscut și care are o legătură cu o rasă aparent dispărută dar care a lăsat în urmă un fel de obeliscuri, care 'hrănite' cu suficientă substanță de acest fel, emit o rază destul de puternică pentru a distruge nava de construcție dușmană de pe orbită, în acest fel inamicul fiind distrus. Acest metal poate fi folosit și la upgrade-ul propriilor unități. În legătură cu obeliscul, mai este important de notat că, în cazul în care ambele rase îl aprovizionează cu metal, ele se vor anula reciproc, soluția fiind să îl 'hrănești' mai repede decît adversarul. Metoda de extragere

a minereurilor este cea clasică a jocurilor de strategie: o mașină specială se așează deasupra zăcămintului, și, calmă, ca o cloșcă pe proprii pui, ... se învîrte liniștit, în timp ce transportoare duc metalul la bază.

Zăcămintele de ore nu sunt foarte bogate: în general îți ajung exact pentru a-l distruge pe inamic sau pentru a aduna suficientă forță pentru a cuceri un nou zăcămint.

Men at War

Cu ajutorul primului tip de metal (ore) trebuie să construiești o grămadă de chestii defensive, ofensive, de explorare etc. Unitățile de bază poartă aceleași denumiri la ambele rase diferind, însă, detaliile tehnice. În general Vrass Slaver-i au unități puțin mai rapide și mai prost protejate. De asemenea, în general, armele lor sunt mai puțin eficiente. Fiecare armată mai poate construi o serie de unități speciale. Vrass Slaver-i au mai multe astfel de unități specifice.

Ceea ce m-a mirat foarte mult este ca posibilitatea ca o mașinuță rapidă să se ferească de un proiectil greu care exista în versiunea beta acum a dispărut aproape cu desăvîrsire. Recunosc că nu era ceva tocmai realist dar aducea un plus de farmec jocului. De asemenea, nu mai este posibil ca o probă de explorare să treacă de cîteva turele dușmane bazîndu-se pe viteza ei deosebită. Trista eficiență a acestor lansatoare...

Un punct în plus îl reprezintă faptul că atacurile cu grămada de tancuri nu sunt, în general, o tactică de urmat. O metodă clasică, aș numi-o chiar antică, ce mi s-a părut cea mai eficientă este următoarea: apar tanculețele, distrug apărarea la nivel local, cheamă vehiculele - turela care se instalează suficient de rapid pentru rezista contra-atacului dușman; în acest timp, tancurile se retrag și se repara, pornesc din nou la atac, mai distrug o linie defensivă dușmana și cheamă din nou turelele (care se pot și dezinstala). Dacă asemănarea cu Dune 2 nu este încă evidentă o să adaug că poate fi folosită și metoda de atac doar cu turelele. În acest caz, singura problemă este ca nu cumva să le atace cineva în timp ce sunt în modul 'vehicul'. Pentru a distruge să spunem trei turele dușmane, tri-



miți vreo nouă de-ale tale care după ce intră în raza dușmanului se instalează (pierzi una sau două) și distrug tot (încă una avariata și mai apoi reparată). Dacă faci un calcul economic observi că acest tip de atac, deși stupid ca idee, este mai puțin costisitor decît un atac la fel de frontal cu tancuri. Observăm că, deși au fost sacrificate cîteva lucruri interesante pe altarul realismului, este totuși posibil să intri cu niște transportoare în raza de acțiune a unui lansator de rachete, să le pui să se transforme (această procedură este continuată chiar și de vehiculul asupra căruia se trage în mod direct) și după aceea, să faci prăpăd.

În concluzie

Armor Command este un joc care în mod clar nu poate fi contemporan cu Dune 2000 sau C&C Tiberian Sun și nici măcar cu mai vechile TA și Age of Empires. Poate fi pus mai ușor lîngă Warcraft față de care are totuși un AI mai bine dezvoltat și o interfață grafică mult mai bună (mă refer la cea 3D) dar mult mai puțin comodă. De fapt tocmai această incomoditate creează o trăsătură specifică: chiar că pare că ești la război: te lupți cu butoanele meniurilor, dai comenzi pe hartă - satelit, le ajustezi pe harta normală, schimbi din nou pe satelit... neplăcut dar necesar...



Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P166)
Memorie : 16 Mb (32Mb)
Hard disk : 40 Mb (270Mb)
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 2X (12X)

Scor

Încercînd o combinație 3D cu 2D T2E nu a reușit nimic

65

Producător: Take 2 Europe

Star Wars Rebellion

Cine este tot timpul cu capul în stele, cu zgomote Star Wars în urechi și cu nave în priviri? Orice om pasionat de acest subiect sau Marius Neacșa

Revenim în universul Star Wars... De data aceasta nu pilotezi nici un "-Wing" sau "Tie-", nu tragi nici un blast, nu călărești nici o "speeder bike"... de data asta ești boss. Vă amintiți de "Orion"? Vă amintiți de complexitatea acestui joc? Așteptați-vă la implementarea acestor idei într-o abordare tipică Lucas Arts. Acesta este Rebellion. Un simulator strategic la nivel galactic. Punct.

The good/the bad

În funcție de părerea care ți-ai format-o de-a lungul a peste 20 de ani de Star Wars, poți să alegi unul din veșnicii rivali: Imperiul, condus de Împăratul Palpatine sau Alianța condusă de președintele(a) Mon Montma. Fiecare tabără are caracteristici proprii, fiecare din elementele specifice având câte un corespondent în tabăra adversă (de ex. 3CPO are corespondent pe IMP-22 MP, R2D2 pe SD7, etc.).



Cadrul natural

Ai la dispoziție o galaxie întreagă formată din sisteme planetare. Numărul acestor sisteme variază în funcție de tipul de dificultate ales: 10 pentru ...

Aceste sisteme sunt formate din 10 planete cu nivele ale resurselor (minerale și energetice) diferite. Asta le face pe unele mai importante din punct de vedere strategic, iar pe altele mai puțin atractive. Unele nume sunt "importate" din seria originală SW: Yavin, Coruscant, Dagobah, Corellia. Generarea configurației galaxiei este dinamică, ceea ce înseamnă că la fiecare pornire a jocului avem o geografie nouă.

După cum se vede, principalul obiect asupra căruia se lucrează este sistemul. Un sistem este caracterizat prin următoarele elemente: Energia



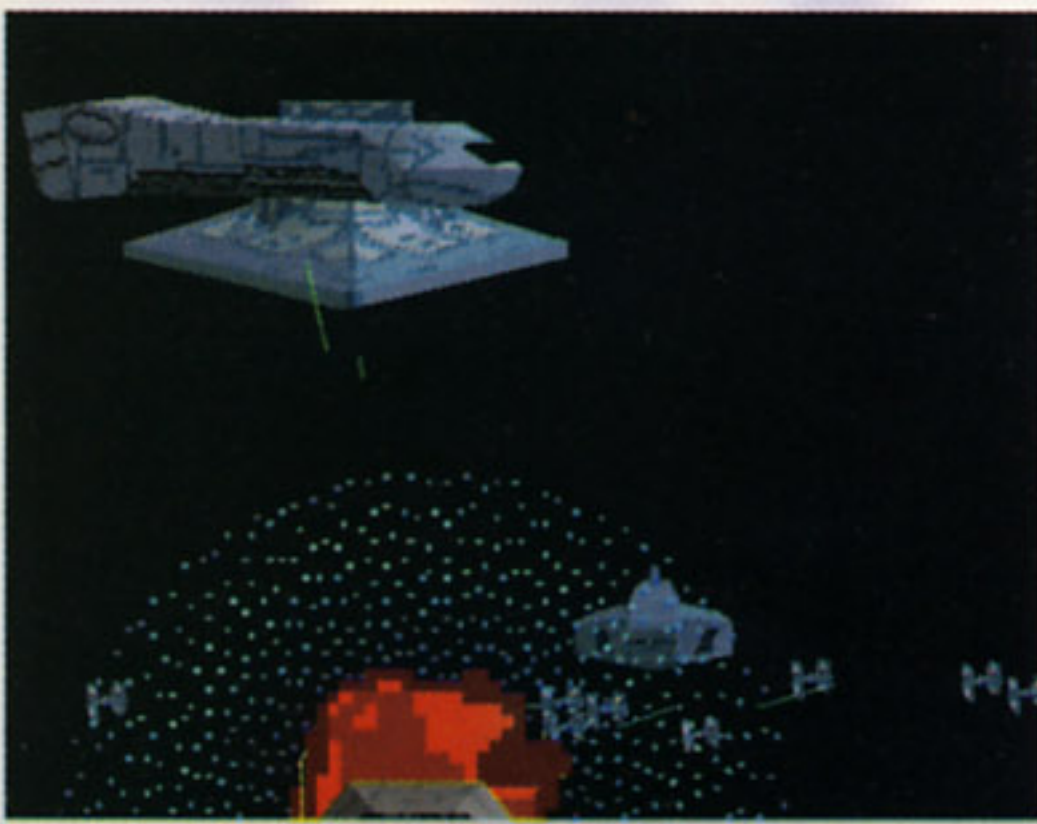
disponibilă/exploatată; Minerale disponibile/exploatate; Procentul loial Imperiului/loial Alianței. Acestea sunt prezentate grafic prin bare orizontale. De asemenea, un sistem mai poate poseda mijloace de producție sisteme de apărare, flote și personal aflat în misiune (spionaj, diversiune, etc.)

Work-aholic

Rebellion este "dotat" cu un manual de 180 de pagini în care este prezentat modul de joc. Vă dați seama că o

CHARACTERS.

Acestea sunt personaje cu personalități proprii împrumutate atât din originalul SW cât și din cărțile, filmele și celelalte materiale care au apărut între timp. În total sunt 60 de astfel de personaje, împărțite egal între rebeli și imperiali. Fiecare din părți pornește cu 7 personaje de bază. Acestea sunt: -pentru Alianță - Mon Mothma, Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo, Chewbacca, Jan Dodonna și Wedge Antilles; iar pentru Imperiu: Împăratul Palpatine, Darth Vader, Jerjerrod, Ozzel, Piett, Veers și Needa. Mai sunt disponibile apoi caractere generate aleator (1 pentru galaxie mică, 2 pentru medie și 4 pentru mare). Fiecare din aceste personaje au o anumită configurație de puncte de abilitate ce le conferă o înclinație spre un anumit tip de misiune. Printre acestea se numără: capacitatea de spionaj, talentul diplomatic, abilitatea de a conduce, inventivitatea (pentru cercetare) și puterea de luptă. Datorită importanței lor, aceste personaje sunt frecvent ținta unor atentate din care poate rezulta rapirea, rănirea sau chiar uciderea lor. Așa că aveți grijă!



prezentare exhaustivă a acestuia nu se poate face în articolul de față, mai ales că unele amănunte foarte interesante este bine să le descoperiți singuri.

Pentru că trebuie început cu ceva, hai să vedem în ce constau materialele ce vor folosi drept suport pentru dezvoltările ulterioare. Așa cum am spus, planetele dispun de resurse. Aceste resurse trebuie extrase cu ajutorul minelor, urmînd ca apoi să fie rafinate în, exact, rafinării. Combinația acestora conduce la acumularea de "maintenance points", ce reprezintă capacitatea de producție disponibilă la un moment dat, fiecare proces de producție consumînd un anumit număr de puncte.

Principalul scop este dezvoltarea unui sistem defensiv și ofensiv destul de puternic pentru a putea înfrînge adversarul. Elementele implicate în acest conflict sunt:

TROOPS

Personal militar (ex: Alliance Fleet Regiment, Storm Troopers Regi-

ment). Acestea pot fi asignate la un sistem (pentru apărare) sau la o flotă (în cazul invaziilor).

DEFENSIVE FACILITIES

Protejează sistemele prin scuturi contra bombardamentelor și prin atacuri asupra flotelor aflate pe orbită.

FIGHTERS

Nu mai au nevoie de nici o prezentare. Celebrele Wings și Ties.

CAPITAL SHIPS

Urișele nave pentru asalt/ bombardament/ confruntare și pentru transport trupe/ fightere.

CAHARACTERS

Personal pe care îl ai la dispoziție pentru misiuni și pentru funcții de conducere. Fiecare posedă anumite abilități ceea ce-l face mai bun pentru un tip de misiune.

SPECIAL FORCES

Personal pe care îl formezi și care poate îndeplini un număr mic de misiuni (spionaj, sabotaj, răpire).

FLEETS

Flote formate din Capital Ships, Fighters, Troops și eventual Characters care le comandă. Ele sunt principalul mijloc de cucerire.

Fiecare din aceste elemente (cu excepția personajelor, care pot fi descoperite și apoi recrutate și antrenate) are nevoie de o anumită facilități pentru a putea fi construite. Astfel, navele vor fi construite în "Orbital Shipyards", trupele în "Training Facilities".

Fiindcă succesul ține în special de forța armată de care dispui, fiindcă resursele unui sistem sunt limitate și o să ai nevoie de noi resurse, deoarece contează suportul pe care îl ai tu



Spec Missions

Misiunile speciale au o importanță crucială. La ele participă personalitățile și/sau forțele speciale. Cu ajutorul acestor misiuni poți înclina balanța în favoarea ta fie prin întărirea poziției proprii (convertirea de noi sisteme, dezvoltarea tehnologiei, descoperirea de noi personalități) sau prin subminarea poziției inamicului.

Unele misiuni sunt specifice numai uneia dintre părți (de exemplu asasinatul este prezent numai la imperiu) și asta subliniază caracteristicile diferite ale acestora. Sfera de cuprindere a acestor misiuni este foarte mare, de la sabotaj, recunoaștere și până la răpire și atacuri asupra Death Star.

Trebuie avut în vedere abilitățile necesare pentru ducerea la bună îndeplinire a misiunii și selectarea tipului de personaj sau SpecForce care ar fi cel mai indicat. Pentru că ar fi ciudat să trimiți o persoană ca Leia Organa în misiune de răpire...Deși dacă te gândești că uneori femeile pot fi foarte răpitoare...

Tot prin misiuni speciale poți să încerci mărirea controlului Forței, prin recrutarea de noi Jedi care te vor ajuta în continuare, spre obținerea victoriei finale.

sau inamicul din partea sistemelor ce formează galaxia, va trebui să ai în vedere:

Dezvoltarea teritorială.

Aceasta se poate face în mai multe moduri. Unul ar fi prin descoperirea de noi sisteme neexplorate. Aceasta presupune o activitate susținută de explorare. Pentru aceasta ai la dispoziție "special forces" (LongProbe Y-Wing Recon Team sau Imperial Probe Droid) care se pot deplasa pe distanțe mari și pot culege informații prețioase despre noile sisteme. În funcție de aceste informații poți lua decizia să colonizezi respectivul sistem sau să-l ignori.

Colonizarea se face prin coborîrea de trupe pe suprafața planetei. Odată colonizat sistemul devine automat deplin devotat cauzei tale.

Alt mod de mărire al numărului de sisteme pe care îl ai sub control este convertirea sistemelor "indecise". Acestea pot fi prezente la începutul jocului sau pot fi descoperite pe parcurs. Acum poți să pui la muncă personajele care le ai la dispoziție trimițându-le în misiuni diplomatice. Dacă misiunea lor va avea succes, sistemul va începe să te susțină și te vei putea baza pe resursele și facilitățile sale.

Bineînțeles că cea mai interesantă parte este cea în care va trebui să cucerești sisteme aflate sub controlul oponentului. Există două metode de abordare: din interior (prin incitarea la revoltă, sabotaje, etc.) sau din exterior (prin atac armat, instaurarea de blocade, etc.). Pentru cele pornite din interior, ai la dispoziție o serie întreagă de misiuni speciale. Pentru celelalte se ajunge la:

Great Battles of Rebellion

Bătălia se poate simula sau se poate conduce manual. Există o sumedenie de factori care stau la baza succesului sau insuccesului unei bătălii. În primul rînd contează forța de foc, adică puterea navelor care formează flotele care se ciocnesc. Aici intră numărul și dimensiunea acestor nave, precum și tipul acestor nave (clasa din care fac parte) și numărul de fightere pe care îl pot arunca în luptă.

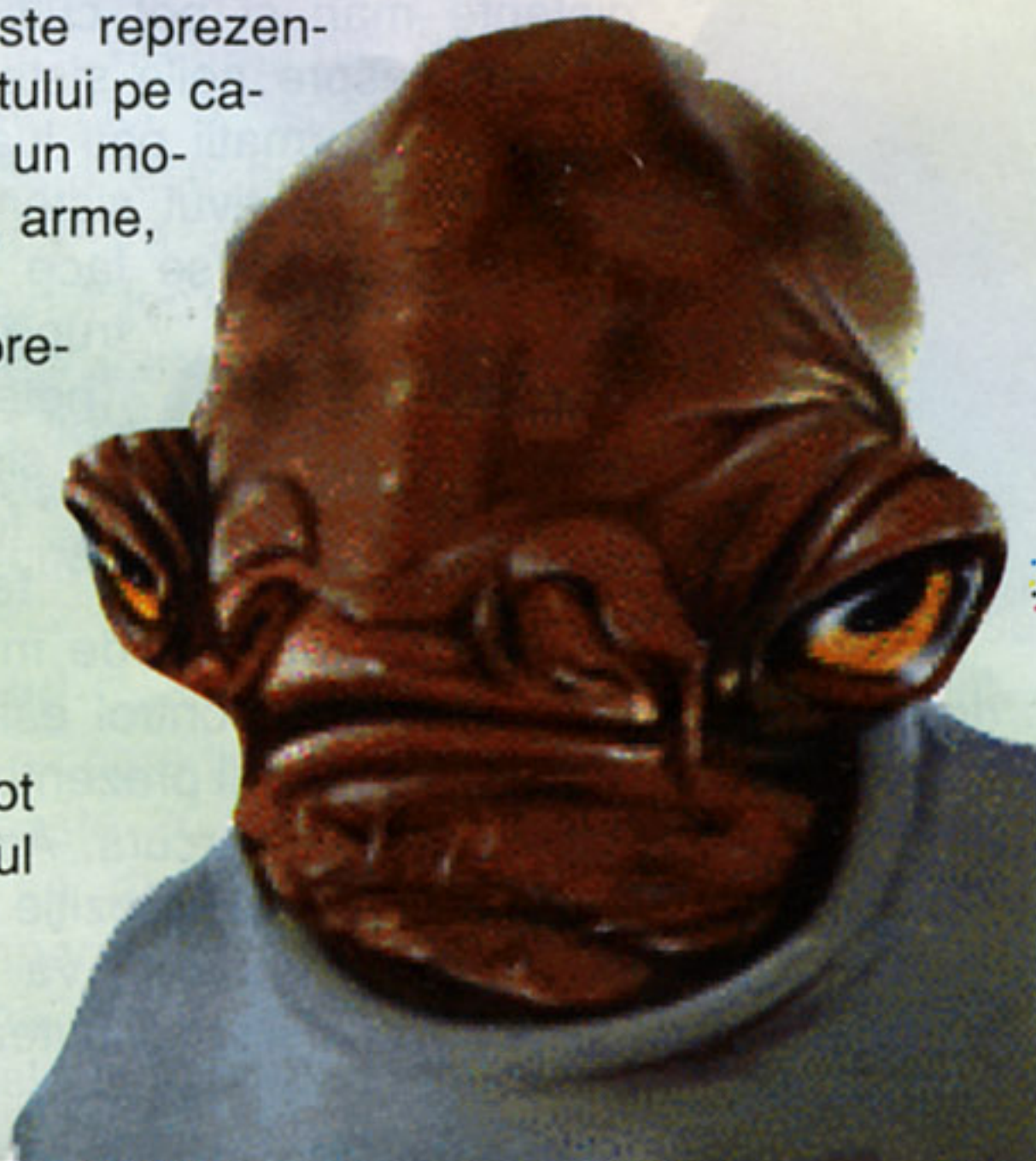
Acești factori pot fi cunoscuți a priori: forța ta de foc o cunoști pentru că tu gestionezi flota respectivă, iar pe cea a



oponentului o poți afla prin misiuni de spionaj. Încă o dată veți recurge la misiuni speciale! Pe lângă acești factori "cantitativi" mai intervin și unii factori "calitativi". Aceștia se constituie în personalul care este desemnat să servească în flota respectivă. Astfel, capacitatea combativă a unei flote va crește dacă este condusă de un amiral de renume, cu abilități în domeniul tacticii și strategiei. Pe de altă parte, este bine să slăbești puterea inamicului prin capturarea "căpeteniilor".

În momentul începerii ciocnirilor, poți să ajuti (sau să încurci, depinde de cum ești într-ale războiului) flota, intrând pe durata bătăliei în pielea unui adevărat mareșal. Interfața pe care o vei folosi este un "Holo-Cube", în care sunt reprezentate fiecare dintre navele care intră în componența celor două flote. Ordinele pe care le poți da sunt limitate și privesc modul de abordare a țintelor și tipul acestora (capital ship sau fighter), precum și felul în care este dispusă flota proprie. Pentru aceste ordine și controlul evoluției în timp a bătăliei, ai la dispoziție în partea dreaptă o serie de butoane alături de care este reprezentată situația obiectului pe care l-ai selectat la un moment dat (scuturi, arme, echipaj, etc.)

Bineînțeles că reprezentarea în holo cub nu este extrem de fidelă. Navele mari sunt niște obiecte 3D destul de grosier reprezentate. Se pot însă roti, fie în jurul axei, fie prin schimbarea unghiului din care sunt privite.



Fighter-ele sunt niște sprite-uri care se pot distinge numai în momentul în care factorul de zoom este foarte mare. Înțelegeți deci, că holo cubul permite rotire și zoom pentru a observa mai bine situația de la un moment dat. Mai sunt reprezentate și efecte "pirotehnice". Descărcări laser, lovituri în scuturi, proiectile ionice, capcane gravitaționale fac din această bătălie un "joc în joc".

Rezultatul bătăliei este hotărât prin distrugerea unei flote sau prin retragerea ei. În funcție de acest rezultat vei avea o flotă care va orbita în jurul sistemului respectiv.

Vei putea acum să treci la bombardamentul sistemului respectiv pentru a slăbi partea defensivă și a putea să treci la asaltul propriu zis. Acesta constă în trimiterea unor trupe pe suprafața planetei. Dacă pe planetă se află vreo garnizoană inamică, există posibilitatea ca trupele proprii să fie înfrânte și să pierzi acest asalt. Așa că ai grijă ce trupe și mai ales câte vei îmbarca în navele de transport. Aceste bătălii servesc un unic scop:

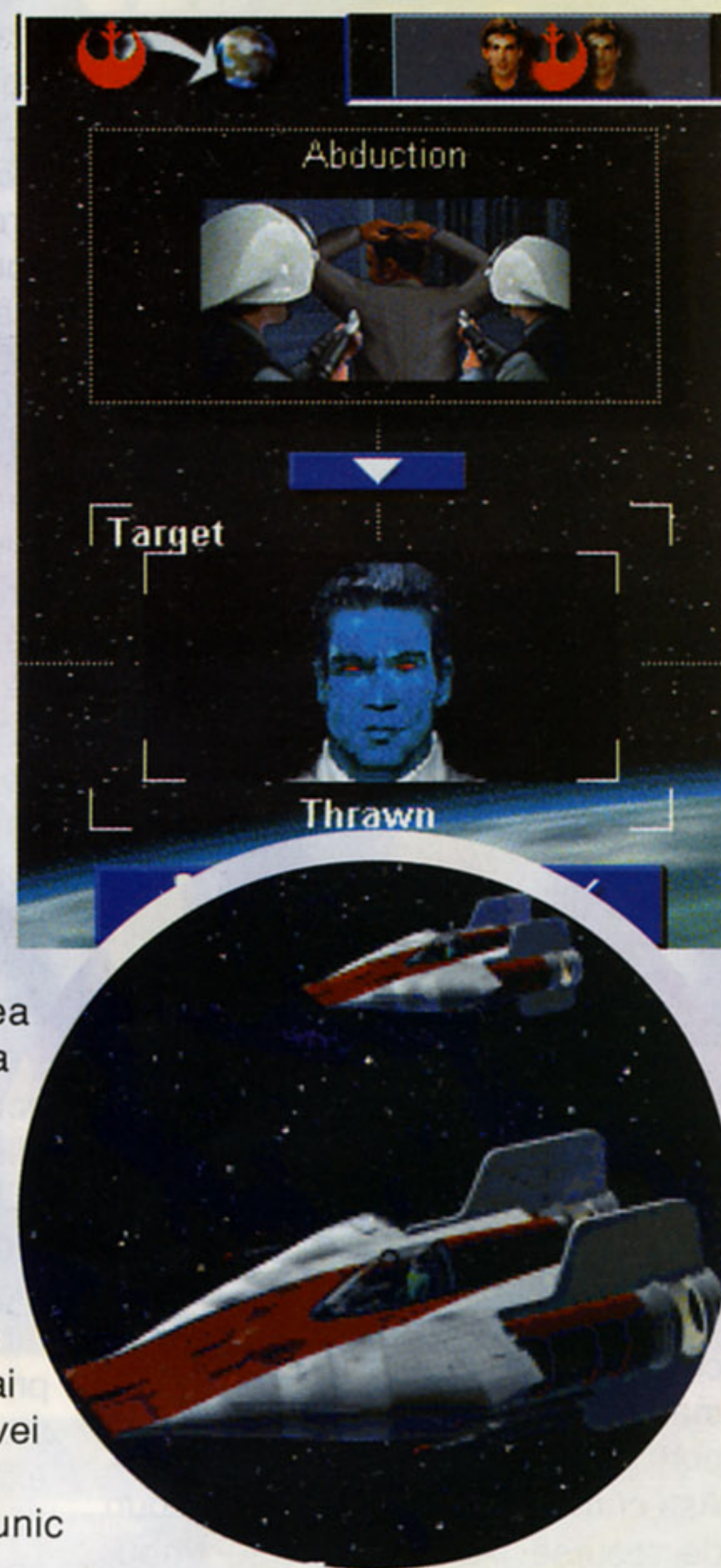
Victoria Totală!

Pentru a te declara victorios sunt necesar de îndeplinit anumite obiective. Acestea diferă în mică măsură în funcție de partea pe care o joci. Pentru Alianță: Capturarea și menținerea controlului asupra: Sistemului Coruscant, a Împăratului Palpatine și a lui Darth Vadar; pentru Imperiu: Localizarea și distrugerea cartierului general al Alianței și capturarea lui Luke Skywalker și a președintelui Mon Mothma. Aceste "Victory Conditions" pot fi schimbate în cazul multiplayer...și anume se poate seta declararea victoriei în momentul în care este capturat cartierul general al oponentului.

Datorită faptului că în conflict nu pot intra mai mult de două părți, singura posibilitate de a juca este head-to-head. Se poate prin orice tip de conexiune compatibilă cu DirectPlay sau pe Internet Gaming Zone.

The End

Demn urmaș al Orion & Co. Rebellion aduce noi îmbunătățiri induse de dezvoltarea tehnologiei care a avut loc în anii care au trecut. Pe lângă nelipsitul modul de multiplayer, mai sunt prezente facilitățile multimedia ce servesc la redarea unei atmosfere care să întrețină jucătorul de-a lungul atîtor



ore pe care va trebui să le petreacă în compania personajelor din Star Wars. S-a pus accentul pe ergonomie, jucătorul avînd la dispoziție numeroase "scule" care să-l ajute în întreprinderile pe care va fi nevoit să le pună în aplicare. Este bine să le descoperiți și să învățați să le folosiți singuri! Una peste alta LEC nu ne-a dezamăgit, ba ne-a servit o porție uriașă de "Star Wars pe pîine", descriind în totalitate un univers cu conflictele sale, cu relațiile între părțile sale componente, cu resursele și posibilitățile sale de dezvoltare, etc...

Încercați și o să vă priască!

Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P166)
Memorie : 16 Mb (32Mb)
Hard disk : 50 Mb (150Mb)
Grafică : 1 MB
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 4X (12X)

Scor

Urmează simulatorul auto Star Wars și totul e ok.

90

Producător: LucasArts

Liberation Day



Deși nu are nimic în comun cu Napoleon decât înălțimea, Radu Davidescu s-a considerat un demn urmaș al marelui strateg...asta însă pînă cînd a sosit Liberation Day

Liberation Day este una dintre cele mai recente producții ale casei de jocuri "Interactive Magic". După succesul cu "Great Battles of Hanibal" care a fost considerat de către toți un joc de strategie excelent "Liberation Day" vine să întărească ideea că I-Magic este pe cale să intre în lumea bună a producătorilor de jocuri de strategie.

Pe unde ne aflăm

Acțiunea jocului ne plasează în data de 12 August 3012 (destul de înaintată dată după părerea mea) cînd a fost pierdut contactul dintre Pămînt și colonia "Nu Haven". Sondele trimise să investigheze evenimentul nu s-au mai întors iar cînd puținii supraviețuitori s-au întors pe Pămînt nimănui nu i-a venit să creadă ororile descrise de aceștia...

Liberation Day are trei părți importante, structurate bine din punct de vedere al subiectului, constituind surprinzător o motivație bună pentru un joc de strategie pe turn-uri. Ele te pun pe rînd în postura de eliberator al Nu Heaven-ului, victimă a manevrelor Tauranilor, rasă potrivnică ție, în final, sfîrșitul fiind destul de tragic căci după o întîlnire diplomatică cu reprezentanții Tauran-ului, flota este izbită de un cîmp energetic foarte puternic, foarte multe nave făcînd practic colaps în interiorul unei găuri negre. Astfel, invincibila flotă Pămînteană a fost distrusă și drumul către planeta albastră era acum liber.

Să trecem la treabă

Începutul jocului m-a surprins în mod plăcut. Mă așezam confortabil în fața monitorului cu toate luminile stinse și o cana de cafea în mîină gata să savurez noul joc! Și bum! tocmai am de apărut baza împotriva unui atac.

Destul de frumos și antrenant început care m-a făcut să îmi piară somnul și să continui să joc pînă la o oră tîrzie din noapte.

Jocul are două părți distincte: "city" și "campaign", lucru deosebit de interesant ca abordare. Ele structurează practic jocul în două etape distincte, prima reprezentată de construirea bazei proprii în timp ce cea de a doua o reprezintă chiar lupta în sine. Structurile pe care le ai la dispoziție ca jucător sunt variate, ele mergînd de la laboratoare de cercetare și pînă la cîmpuri de forță cu care îți poți apăra baza. Numărul lor fiind foarte mare iar varietatea indiscutabilă, va fi foarte important modul în care îți vei investi resursele, fiind foarte necesar un echilibru între construcțiile dedicate apărării și cele care au ca scop principal asigurarea dezvoltării tale. De multe ori te poți trezi cu o ofensivă puternică a alienilor la tine în bază, care neanticipată și neprevenită se poate dovedi fatală.

Lucruri importante

Desfășurarea misiunilor se face pe hărți izometrice, relieful, lucru nepus prea mult în evidență la multe jocuri turn-based fiind adus în actualitate și primit un rol foarte important, existînd întotdeauna munți de ocolit dar și păduri în care infanteria se poate camufla foarte bine, în special de unitățile motorizate. Cum foamea vine mîncînd și plăcerea de a distruge crește cu fiecare explozie însă nu vă lăsați duși de val aruncînd în aer tot ce vă iese în cale. În anumite clădiri sunt ascunse puncte care vă asigură up-grade-ul unităților, foarte necesare în vederea cîștigării respectivei bătălii și decisive în obținerea victoriei finale. În funcție de nivelul de dificultate ales computerul impune o anumită schemă atît de apărare cît și de atac. Părerea mea este că aici calculatorul se apără mult mai bine decît atacă. Bine așezat în teritoriu, este de multe ori greu de scos din obiectiv. Face însă și multe greșeli,

cele mai multe fiind în încercarea de a folosi cît mai bine toate unitățile disponibile, de multe ori neglijînd obiective importante în vederea distrugerii unor grupuri de unități pe care el le vede ca superioare numeric lui. Un singur punct critic la adresa unităților ar fi acela că deși acțiunea jocului ne plasează cu peste 1000 de ani față de zilele noastre, elementele futuriste sunt destul de slabe, aproape inexistente. Oare peste un mileniu pămîntenii vor lupta tot cu tancuri, submarine și elicoptere? Nici unitățile celorlalte rase întîlnite în joc nu par să fie foarte dezvoltate din punct de vedere tehnologic, unele idei fiind de-a dreptul amuzante, cum ar fi aceea de a folosi ca sistem de propulsie pentru niste vase vechile zbatouri care echipau primele ambarcațiuni cu aburi. Unitățile sunt presărate cu multe animații individuale foarte bine făcute. Grafica este pe alocuri prea "colorată" dar fără să deranjeze însă ochiul. Cu tenacitate și calm, gîndire rațională și acțiune decisă, ziua eliberării vi se va părea mai aproape.

Scor

Foarte bine realizat dar în tiparele clasice

77

Producător: I - Magic



Close Combat

Deși nu este un pasionat al luptei corp la corp, Cristi Radu și-a asumat riscul să facă o luptă de aproape. Desigur, a avut mai mult curaj și din cauză că podul era suficient de departe

Microsoft este un concurent relativ nou pe câmpul de luptă al companiilor producătoare de jocuri pe calculator. Desigur a existat seria Flight Simulator, care deși a reprezentat aproape întotdeauna o realizare deosebită din punct de vedere tehnic, nu poate fi însă încadrată cu ușurință într-un gen anume. Desigur, a mai existat și Gorila.bas care ne mai trezește încă amintiri plăcute din timpul orelor de informatică din liceu. Probabil că impulsul care a propulsat firma Microsoft pe piața jocurilor pe calculator a fost reprezentat de apariția sistemului de operare Windows 95 dar mai ales a sistemului de adresare directă a resurselor hardware ale calculatorului DirectX, ajuns probabil în momentul în care citiți aceste rânduri la versiunea 6 (luna mai este rezervată beta-testărilor). După DirectX a fost Monster Truck Madness, Close Combat, și altele. Cele mai multe din acestea au ajuns deja la versiunea a 2-a iar multe altele sunt pe cale să apară.

Close Combat reprezintă nava amiral a jocurilor de strategie Microsoft și umple un gol în acest domeniu pe care prea puțini s-au gândit să-l acopere. Este vorba de jocurile de strategie real-time fidele din punct de vedere istoric. Asta înseamnă că americanii pot și ei să mai piardă din când în când, înseamnă reprezentare grafică corectă a câmpului de bătălie, precum și respectarea numărului și tipului de unități militare care se confruntă. Desigur, toate acestea nu sunt ușor de realizat și Close Combat a avut câteva aspecte care ar fi putut fi realizate mai bine. Versiunea a doua a jocului încercă pe de-o parte să repare acele chestiuni care lăsa de dorit în prima versiune și pe de altă parte să introducă lucruri noi.

De la bun început trebuie spus că acest gen de joc nu o să placă decât acelor care iubesc jocurile de strategie cât mai apropiate de realitate și care se desfășoară în timp real. Asta înseamnă că de exemplu tunul de 76 mm al unui tanc german Panther este mai puternic decât tunul mai scurt de 88 mm al unui Tiger I, înseamnă că în timp ce două trupe asediază comandamentul inamic poți să coordonezi un atac de tancuri asupra unui alt obiectiv, iar durata unui atac durează efectiv 10-15 minute, într-o singură zi putând avea loc mai multe atacuri și retrageri în

A BRIDGE TOO FAR



Active Teams			
Infantry		Mrl Ex	\$
AB Bren			4
Medium Infantry			
AB Rifle			3
Light Infantry			
AB Rifle			3
Light Infantry			
AB Rifle			3
Light Infantry			
AB PIAT			1
AT Infantry			
AB Bren			9
Medium Infantry			
AB Bren			9
Medium Infantry			

funcție de situația de pe front.

Din punct de vedere istoric, Close Combat 2 are la bază operațiunea Market Garden a aliaților din Olanda, care printre altele a fost un dezastru pentru aceștia. Generalul Montgomery, care a planificat această operațiune a considerat-o însă un succes deoarece 90% din obiective au fost atinse. Ca mai toate planurile, și acesta putea fi îndeplinit în totalitate dacă totul decurgea bine. Însă o serie întreagă de lucruri nu au mers bine, mai ales că, lucru neștiut de alii, două divizii SS își refăceau efectivele în zonă. Toată operațiunea era împărțită într-o serie de 3 mini-operațiuni: cea mai importantă forță, armata a 8-a Marii Britanii, trebuia să elibereze o serie de orașe de-a lungul drumului; două divizii americane de parașutiști erau parașutate lângă poduri de importanță strategică având ordine să le cucerească și să le mențină; în zona Arnhem unități britanice de parașutiști urmau să captureze și să mențină poziția la podul Arnhem timp de trei zile după care urmau să facă joncțiunea cu principala forță de atac aliată. Au menținut podul timp de cinci zile în loc de trei dar forța principală de atac nu a mai ajuns niciodată...

Acesta a fost "podul prea îndepărtat" - "A bridge too far".

Pentru a respecta cu cât



mai mare fidelitate realitatea jocul împarte operațiunea Market-Garden în aceste 3 mini-operațiuni. Jucătorul are astfel posibilitatea să joace în postura de general, putând astfel să conducă operațiune în cele mai mici detalii ale sale, de la stabilirea ordinii în care se face realimentarea unităților până la achiziționarea de unități noi în funcție de prestigiul dobândit pe câmpul de luptă. În postura de general te poți implica desigur în fiecare bătălie, având astfel posibilitatea să-ți conduci trupele cum vrei, însă ești nevoit să îți seama de mai multe amănunte care țin de organizarea operațiunii ceea ce poate devenii foarte dificil la un moment dat. Pentru cei care nu au răbdare cu astfel de lucruri li se oferă alte două opțiuni. Una din ele ar fi să începi ca și comandant al uneia din cele 3 mini-operațiuni, fiind scutit astfel de a mai organiza realimentarea, cea de-a doua este mult mai simplă și mai sigură ea oferindu-ți posibilitatea să alegi oricare din bătăliile care au avut loc în cursul operațiunii. Acestea pot varia foarte mult, de la cucerirea sau distrugerea unui pod până la ocuparea pozițiilor cheie dintr-un oraș (intrările de pe ar-





terele principale care intră în oraș, cele mai înalte clădiri sau pur și simplu primăria orașului). Desigur v-ați putut da seama pînă acum că este vorba mai ales de lupte de stradă purtate de unități speciale de infanterie sprijinite ocazional de tancuri, tunuri anti-tanc și unități de mortiere. Cei care speră să găsească bătălii cu multe tancuri ar face bine să caute în altă parte.

Desfășurarea unei bătălii

La începutul fiecărei lupte ți se oferă posibilitatea să achiziționezi unități noi sau să le înlocuiești pe cele decimate. Acest lucru nu se poate face însă de multe ori deoarece rezervele sunt limitate (aceasta reflectînd realitatea istorică) iar pe de altă parte această realimentare se face în baza prestigiului pe care l-ai cîștigat în bătălie. Astfel cu cît reușești să cucerești mai multe obiective militare importante într-o bătălie cu atît mai mult prestigiu capeti. De altfel sistemul este foarte asemănător cu cel folosit în seria Panzer General.

A doua etapă este reprezentată de poziționarea trupelor pe cîmpul de luptă. Aceasta nu se poate face decît în apropierea zonelor cucerite mai devreme și trebuie să ia în considerare tipul unității care trebuie poziționată. Acest lucru este foarte important și în mod cert seria Close Combat se deosebește foarte mult de

alte jocuri de acest tip la acest capitol. Și asta deoarece în Close Combat se pune foarte mare accent pe topografia zonei în care se desfășoară lupta. Astfel mortierele pot fi așezate în spațele unei păduri care le poate oferi astfel protecție, unitățile de infanterie dotate cu arme grele pot fi plasate în gropile făcute de obuze, lunetiștii trebuie plasati în locuri înalte de unde pot avea linie de ochire spre diverse puncte ale cîmpului de luptă (clădiri înalte, denivelări). Spre deosebire de primul Close Combat în versiunea curentă locuințele pot avea mai multe nivele acest lucru fiind indicat vizibil de o cifră care indică numărul de etaje pe care îl are clădirea care tocmai a fost cucerită.

După ce toate trupele au fost poziționate poate să înceapă bătălia propriu-zisă. În momentul în care selectezi cu mouse-ul o unitate în partea de jos a ecranului sunt afișate o serie de informații foarte detaliate despre numărul de soldați care alcătuiesc trupa, numele lor (pot fi maxim 9), starea lor din punct de vedere fizic și moral și acțiunea pe care o îndeplinesc în acel moment. Aceste informații sunt foarte importante deoarece ajută în luarea unei decizii. Dacă de exemplu soldații au intrat în panică atunci știi că nu te mai poți baza pe ei și trebuie să trimiți întăriri. Se poate întîmpla să ai și cîte un erou ceea ce e foarte bine, însă aceasta se întîmplă foarte rar și în general trebuie să fi atent cum îi folosești. În partea dreaptă a acestor informații se află o fereastră în care defilează mesajele transmise de către trupele de pe cîmpul de bătălie. Toată această avalanșă de informații poate deveni foarte greu de



urmărit în unele momente. Băieții de la Microsoft au încercat însă să creeze o interfață cît mai funcțională și în mare parte au reușit prin introducerea a diverse artificii de programare. Astfel mesajele pot fi filtrate în ordinea importanței (pot fi deosebite și după culori), apăsînd de două ori rapid cu mouse-ul pe un mesaj ești poziționat automat pe unitatea care l-a emis. În plus ordinele pe care le dai unei echipe pot fi accesate în două feluri: cu ajutorul unui meniu pop-up care apare la selecția cu butonul din dreapta al mouse-ului sau pot fi date cu ajutorul unor short-cut-uri de la tastatură.

Animațiile sunt deosebite, iar în momentele de intensitate maximă ai senzația ca tot cîmpul de bătălie se mișcă. Explozii, fum, trasoare, aruncătoare de flăcări, tot ceea ce îți poți imagina că poate exista într-o bătălie din cel de-al doilea război mondial se află aici.

Ceea ce au reușit foarte bine să recreeze programatorii jocului este atmosfera din timpul luptei. Toate sunetele scoase de arme cu diverse calibre și de diverse tipuri sunt foarte bine reprezentate astfel încît nu există practic clipă de liniște.

Spre deosebire de alte jocuri de strategie în care o luptă nu se termina decît în momentul în care toate unitățile inamice erau distruse, în Close Combat 2 aceasta se mai poate întîmpla și dacă părțile beligerante cad la un acord de încetare al focului. Aceasta se poate întîmpla înainte ca toate obiectivele din bătălia curentă să fie cucerite și poate dura de la cîteva ore pînă la o zi întreagă. Acest răstimp poate fi utilizat pentru regrupare, realimentare sau achiziționare de unități noi. Nu trebuie să uitiți însă că același lucru îl face însă și inamicul...

Uneori jocul poate deveni foarte greu dacă nu imposibil de terminat (mai ales dacă ai făcut la început multe pauze de realimentare fără a fi neapărat necesar permițînd astfel inamicului să se regroupeze). Pe de altă parte dacă joci cu Aliații să pierzi niște bătălii înseamnă de fapt să termini jocul deoarece așa s-a întîmplat și în realitate...

Pentru cine poate (și sper să fie cîți mai mulți dintre voi) există și opțiunea de a juca împreună cu un prieten prin intermediul unui modem, printr-o rețea locală cu ajutorul protocolului IPX sau direct de pe Internet pentru cei aflați într-adevăr la distanțe mari.

În concluzie dacă sunteți într-adevăr fan al jocurilor de strategie, și nu numai, și vreți să vedeți pînă unde se poate ajunge cu recreerea istorică a unei operațiuni militare încercați Close Combat 2.

Cerințe minime (optime)

Procesor : P90 (P166)
Memorie : 16 Mb (32Mb)
Hard disk : 40 Mb (270Mb)
Grafică : VGA 16m (3DFx)
Sistem : Windows 95
CD-ROM : 2X (12X)

Scor

Unul dintre jocurile de strategie care impresionează

89

Producător: Microsoft



TOONSTRUCK™

Faptul că bărbații solizi, frumoși și bine făcuți nu mai sunt la modă l-a determinat și pe Mihai Dobrică să aibă curaj, să iasă de la naftalină și să se ocupe luna aceasta de rubrica dedicată celor asemeni lui: vechi dar buni

Evoluția atât de rapidă a puterii de calcul a PC-urilor a făcut ca majoritatea jocurilor să se demodeze foarte repede, astfel că jocuri apărute de numai doi-trei ani nu mai oferă cine știe ce distracție. Tehnici revoluționare în domeniul graficii, al inteligenței artificiale, apar ca ciupercile după ploaie. Așa și jocurile: apar atât de multe jocuri uimitoare prin grafică și sunet încât pînă și comentatorii sunt depășiți și dau note prea mari. Însă și aici există excepția care confirmă regula, o categorie specială - questurile. Grafica și sunetul de calitate nu sunt suficiente pentru a ține în picioare un quest.

Scenariul

ToonStruck beneficiază de un scenariu excepțional, din care s-ar fi putut scoate un joc mai bun. Pornești în pielea lui Drew Blanc, creator de desene animate, care după zece ani de lucru la "Fluffy Fluffy Bun Bun Show" (desene animate cu iepurași) se află într-o criză totală de inspirație. Când directorul îi cere să deseneze noi, simpatici, micuți și amuzanți iepurași, Drew nu reușește să aștearnă vreo linie pe hîrtie (ați prins aluzia?: Drew Blanc - Draw

Blank). În schimb adoarme cu capul pe planșa de desen, iar cînd se trezește se află în lumea desenelor animate pe care a creat-o el însuși. Scopul jocului - să îl aduci pe Drew înapoi în lumea reală.

Dacă nu v-am trezit încă interesul, trebuie să vă spun că o mulțime de star-uri au contribuit la realizarea acestui joc. În primul rînd personajul principal, după cum era normal, nu este desenat, este însuși Christopher Lloyd pe care poate l-ați văzut în "Back To The Future" sau "Roger Rabbit". Sune-tul este bun în totalitate iar vo-cile, ei bine pînă și cele mai ne-însemnate personaje beneficiază de vocile unor nume mari în domeniu (le-ați auzit în "Bat-man", "M.A.S.H.", "The Simpsons", "Frankenstein").

Jocul

Tot în ToonStruck veți întîlni una din cele mai bune echipe dintr-un quest. Flux Wildly este un personaj isteț, sarcastic, mov (poartă



și ochelari) - creația favorită a lui Drew. Flux te va însoți de-a lungul celor trei tărîmuri pe care trebuie să le străbați în această aventură. Dacă nu te poți cocoța într-un copac, sau pe o scară, dacă nu poți folosi două mașinării în același timp, nici o problemă - Flux te va ajuta cu plăcere. De asemenea Flux contribuie mult la amuzamentul conversațiilor prin intervențiile sale sarcastice sau stupide. Vorbind de amuzament, sigur că într-un joc de desene animate este ușor să introduci voci haioase și personaje simpatice, însă conversația în ToonStruck conține chiar și poante bune.

ToonStruck aduce o mulțime de puzzle-uri captivante, majoritatea bine integrate în aventură, care, spre deliciul meu, nu sunt foarte dificile. Sigur, nu mă refer aici la puzzle-ul în care trebuia să folosești clapele de pian, vata de zahăr și fasolea săltărească cu pisica-păpușă ca să obții veverița cu care vrăjeai veverițoiul și obțineai nuca. Soluțiile puzzle-urilor le afli în general din conversațiile pe care le porți cu cele aproape 50 de personaje și dacă rămîi blocat este foarte probabil ca cineva să-ți ofere un indiciu esențial. Și, pe deasupra, rezolvarea unui puzzle este însoțită de obicei de un filmuleț foarte simpatic, un fel de recompensă. Am uitat să vă spun că pe cele două CD-uri pe care vine jocul se află aproape 20 de filmulețe foarte drăguțe, de calitate, plus o introducere de 15 minute.

Interfața

Părțile proaste ale acestui joc sunt legate în principal de interfață. Subiectele de discuție sunt reprezentate de cîte o iconiță, care nu este prea elocventă. Pentru a afla ceva de la un personaj trebuie să "spargi gheața" de mai multe ori, abia apoi apărînd alte subiecte de conversație. Inventarul, reprezentat în ToonStruck de "sacul fără de fund" este destul de greu de folosit; iar după ce este accesat acesta ocupă tot ecranul. Astfel pentru a folosi un obiect din inventar cu alt obiect sunt necesare cinci apăsări de mouse. O altă problemă este incompatibilitatea cu Windows 95 - schimbarea taskurilor produce blocarea jocului - problemă care nu ar fi trebuit să apară la un joc lansat în 1996 de Virgin.

Pentru cei ce nu au rezolvat prea multe questuri, ToonStruck ar trebui să fie o experiență captivantă și foarte amuzantă, pe care nu pot decît să le-o recomand.



Broken Sword

The Shadow Of The Templars



George Stobbart, cetățean american aflat în vacanță la Paris, începe pe terasa unei cafenele liniștite, unde o chelneriță simpatică îi aduce cafeaua. Cinci secunde mai târziu, timp în care puteai observa un clovn intrând în cafenea cu un acordeon și ieșind cu o geantă diplomat, o explozie zguduie ecranul și totul este praf și țandări. Când te trezești din șoc nu mai ești tu, ești George, și ai în față peste 50 de ore de rezolvat puzzle-uri care te vor purta printr-o mulțime de zone ale orașului ajungând apoi în Irlanda, Spania, Siria și, în final, în Scoția, căutând întâi un ucigaș, un terorist mai târziu, și secretul cavalerilor templari în final.

Din primele minute de joc îți vei face o prietenă (mai târziu iubită) - Nico, jurnalistă, care îți va fi de mare folos oferindu-ți indicii prețioase uneori. Curînd îți vei da seama că ai în față o adevărată aventură, creată după un scenariu realist, cu puzzle-uri logice și dificile, un joc serios și captivant care te poate face să-ți pierzi nopțile. Însă, dacă nu ai o experiență serioasă, mai multe questuri la activ, este foarte probabil să te plictisești rapid.

Interfață, Ciudățeni, Linearitate

Trebuie să vă spun că, după părerea mea, "Broken Sword" este o realizare foarte ciudată. În timp ce frumusețea locurilor pe care le cutreieri te ține cu ochii pe ecran, dificultatea în a găsi un obiect te face să vrei să lași jocul. Asta pentru că trebuie să muți pointerul mouse-lui peste fiecare centimetru pătrat de ecran pentru a nu-ți

scăpa vreun obiect. Apoi, jocul fiind destul de dificil (poți chiar să mori de două sau trei ori), ești nevoit să salvezi des și să parcurgi de mai multe ori anumite secvențe animate, iar acestea nu pot fi întrerupte în nici un chip. Uneori trebuie să parcurgi spații largi pentru a ajunge dintr-un loc în altul, timp în care ești obligat să aștepți și să-l privești pe George cum merge agale în timp ce tu stai cu sufletul la gură întrebându-te dacă ai să rezolvi sau nu puzzle-ul. Pe de altă parte inventarul este ușor accesibil, subiectele de conversație sunt

bine simbolizate deși nu vezi textul ci doar o iconiță, iar în timpul conversației poți aduce ușor vorba de un obiect din inventar.

Ceea ce mie mi-a plăcut cel mai mult la acest joc a fost linearitatea aventurii. Pentru o aventură care începe cu o explozie la o cafenea și se termină cu găsirea comorii

cavalerilor templari, "Broken Sword" oferă foarte puține opțiuni, jocul împingându-te pe un drum pe care nu îl înțelegi întotdeauna. De exemplu nu poți părăsi apartamentul Nicolei fără a-ți spune ce să faci mai departe. Sau, după ce ai rezolvat un puzzle în Spania te trezești direct la Nico, care îți explică ce ai făcut...

Fiecare puzzle rezolvat te va conduce către alt puzzle și așa mai departe.

Din lipsă de spațiu sar la concluzie spunîndu-vă că un fan adventure nu trebuie să rateze acest joc, și cu atât mai puțin, continuarea sa, "Broken Sword 2".



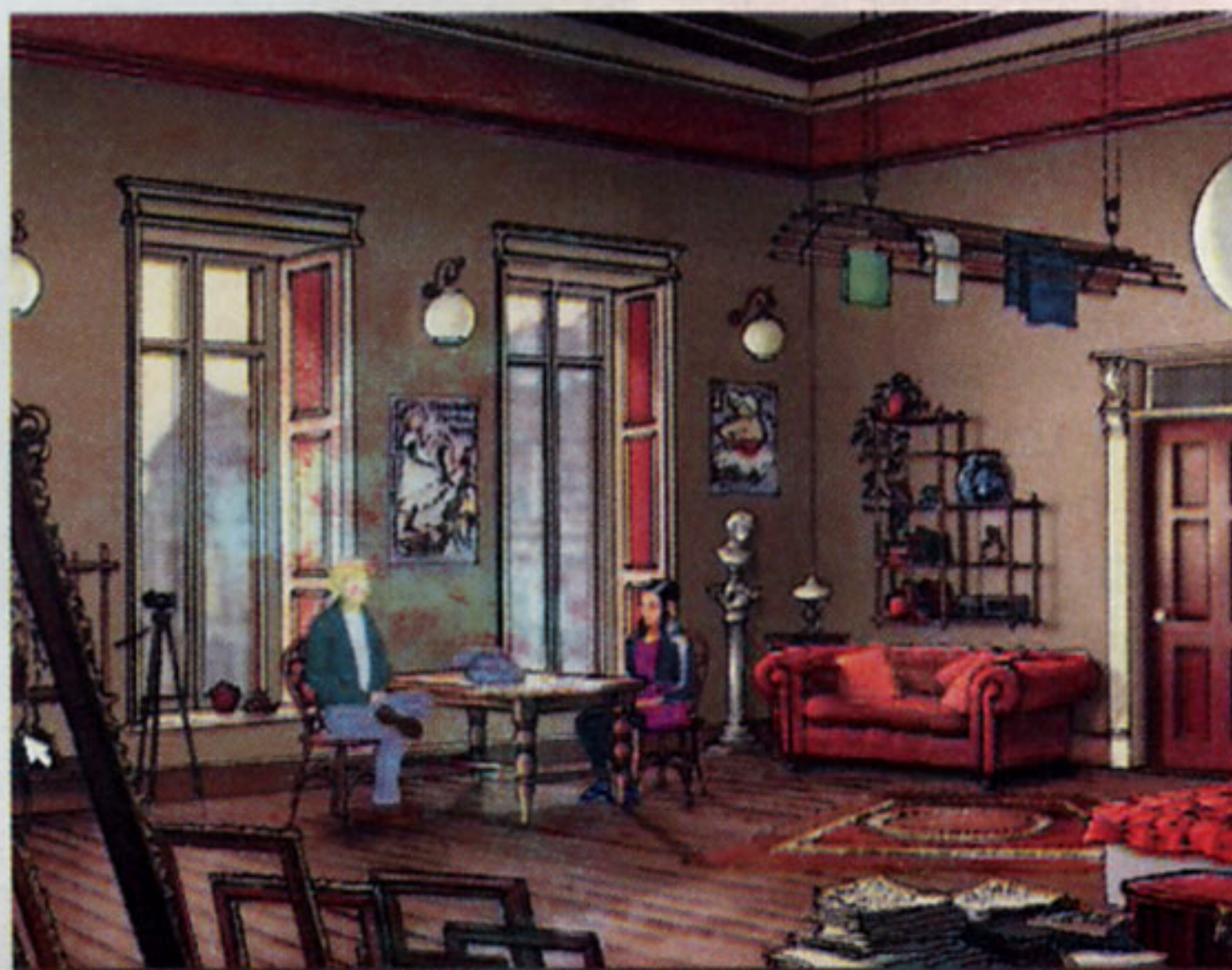
Aventura eroului nostru, George Tobbart, cetățean american aflat în vacanță la Paris, începe într-o cafenea liniștită, unde o chelneriță simpatică îi aduce cafeaua ca să nu adoarmă cam în momentul în care tu te întrebi dacă să joci Solitaire sau să-ți vinzi calculatorul și să faci o excursie în Franța. Apoi BUM! Cafeneaua sare în aer și eroul nostru se capătă cu o pălărie marca "Pepsi" în schimbul cafeluței. No Shit!

"Broken Sword", publicat sub numele "Circle Of Blood" în S.U.A. este un nume cunoscut în lumea questurilor, un joc care a avut un succes remarcabil atât la critici cît și la public. Media notelor acordate de critici acestui joc este 9, o notă greu de obținut, trebuie să recunoaștem. Totuși majoritatea fanilor acestui gen ar pune în topul preferințelor jocuri ca "Sam & Max", "Day Of The Tentacle", "Monkey Island", și mai puțini vor pomeni de "Broken Sword" - ceea ce pare ciudat la prima vedere. Cred că dacă am încerca să definim ceea ce trebuie să fie un quest am găsi explicația - un astfel de joc trebuie să îți ofere libertatea de mișcare, de acțiune, trebuie să îți ofere posibilitatea de a alege și de a-ți folosi imaginația în fel și chip. Sigur că grafica și sunetul sunt foarte importante, însă gradul de interactivitate pe care jocul îl oferă cred că este mai important. Dacă nu am fost clar, sper că măcar ați înțeles ce am vrut să spun :). "Broken Sword" a fascinat prin grafică și sunet, printr-un scenariu captivant și o interfață de nota zece, însă îi lipsește "acel ceva" care face un joc să-ți rămână în minte cît trăiești - senzația că tu construiești aventura, ca fiecare puzzle rezolvat este manifestarea geniului tău, și nu ca jocul te poartă și te trage după el.

La aproape doi ani de la apariție Broken Sword nu mai poate fi privit ca un joc revoluționar, însă grafica este la nivelul questurilor actuale, cu siguranță mai muncită decît cea din Monkey Island 3, și cred că asta spune totul. Iar dacă adăugăm cele peste 70 de scene diferite în care poți interacționa cu tot atîtea personaje, pe un fundal sonor de primă clasă, cred că am găsit spațiul ideal pentru desfășurarea unei aventuri.

Scenariul

Aventura eroului nostru,



TOMB RAIDER

UNFINISHED
BUSINESS

Cineva trebuia să spargă gheața în domeniul jocurilor 3D, cineva trebuia să vină cu o idee originală și revoluționară care să ne scape de monotonia seriei Wolfenstein, Doom, Hexen, Duke Nukem 3D & Co. Și după cum știm cu toții, nu știe norocul de unde sare iepurele, nici jucătorul de unde sare Tomb Raider. Cine s-ar fi așteptat ca tocmai Core Design, o companie neremarcată pînă la apariția sus-numitului, să facă acest pas? Cert e că apariția jocului a făcut multă vîlvă, unii comparîndu-l cu Indiana Jones (Jane), alții cu Quake sau cu Super Mario 64 (Nintendo) în domeniul graficii, etc. Oricum, cam toate au fost introduse în mixerul care a scos Tomb Raider, plus ingredientul minune - Lara Croft. Ce a ieșit bănuiesc că știți cu toții - un joc ce se apropie de nota zece.

Și dacă se apropie de nota zece, acum, la mai bine de un an de la apariție, este normal să ne întrebăm ce este "acel ceva..." pe care Tomb Raider îl are în timp ce majoritatea jocurilor nu îl au. Să fie grafica, să fie sunetul, să fie nenorocita de cameră care nu te lasă să vezi ce e după colț? Cred că toate la un loc contribuie la realizarea celui mai bun film de groază, film interactiv, dacă se poate vor-

bi de așa ceva. Altfel spus, nu cred că există vreun alt joc de single-player care să-ți poată ridica pulsul cum reușește Tomb Raider.

Este incredibil, unii spun că au sărit de pe scaun, alții că au țipat de i-a auzit tot blocul - eu unul pot să spun că am aflat cum e să-ți sară inima din piept. Și sunt sigur că cei dintre voi care l-au jucat ar putea da și alte exemple. Însă, pentru ca toate acestea să fie posibile este necesar un sunet de calitate și o grafică bună.

Grafica jocului, după cum v-am mai spus, a fost considerată revoluționară. (Într-adevăr un studiu științific recent a dovedit că dacă bluza verde pal al Larei ar fi fost făcută puțin mai "tra-

nsparentă" ar fi bătut toate recordurile în ceea ce privește grafica pe calculator)

Trebuie să vă amintesc că Tomb Raider a apărut la puțin timp după Quake, și în acele vremuri nu existau jocuri care să reușească cine știe ce performanțe fără 3DFx sau alte minuni. Și iată că apare acest joc, care nu numai că se descurcă excelent cu grafica VGA fără un procesor deosebit, dar poate reda o priveliște ametoitoare, complet tridimensională, la o rezoluție SVGA (640x480), cu numai un P133, fără acelerare hardware sau MMX. Deși este un joc nativ DOS, oferă un număr



mai mare de cadre pe secundă decît Quake 2 la aceeași rezoluție (comparație complet aiurea-Ed), fără a beneficia de avantajele pe care le oferă Direct X. Spre deosebire de ce au afirmat producătorii, jocul nu a fost proiectat pentru acelerare grafică hardware, abia la mult timp după lansare apărînd pe Internet patch-uri care ofereau suport 3DFx sau pentru plăci 3D. Pe de altă parte acest lucru poate fi privit ca un avantaj (cel puțin pentru România) ținînd cont că la acea vreme suportul hardware 3D era foarte puțin răspîndit, astfel jocul fiind optimizat pentru plăci video clasice. Și, totuși, nu se poate vorbi de un motor grafic mai bun decît cel al Quake-ului, și asta și datorită bugurilor. Fără a fi un fenomen prea răspîndit în Tomb Raider, faptul că uneori fie vezi prin pereți fie rămîi blocat într-un perete vîzînd ce este în spatele lui și ce este sub podea poate fi deranjant. Deasemenea în nivelul "Cisterna" poți admira un crocodil ce contravine clar legilor gravitației, plu-





tind în aer - asta după ce l-ai omorât și ai golit bazinul de apă.

Nu puțini sunt cei ce spun că sunetul face jocul în cazul TR. Dacă nu este așa, (și nu este așa - CC), cu siguranță contribuie mult la "feeling"-ul acțiunii (asta da-Ed). Cred că TR nu merită jucat dacă nu aveți un soundblaster. Toată tensiunea pe care o aduce jocul este amplificată de sunet, și desigur de "nenorocita de cameră". Cu toate dezavantajele pe care le aduce modul de vizionare al acțiunii (gen quest), din perspectiva unei a treia persoane, nu încap dubiu că este cea mai bună alegere pentru un astfel de joc. Sigur că nu e plăcut când, datorită camerei care nu reușește să o urmărească întotdeauna suficient de bine pe eroină, pierzi elemente importante ale spațiului înconjurător sau nu vezi elemente importante de puzzle. Însă, dacă acțiunea ar fi privită de la per-

fiindcă partea de Shoot'em Up ocupă prea puțin timp în joc, în general fiind ocupat cu puzzle-uri sau căutând o crăpătură în perete pentru a te cocoța după cine știe ce obiect.

Numai din ce v-am spus până acum v-ați dat seama că este vorba de un joc complet original... Dar încă nu am ajuns la ingredientul minune - Lara Croft. Ei bine, Lara este versiunea feminină a lui Indiana Jones. Tipa sare în toate direcțiile mai puțin în diagonală, înoată, plonjează, și face o grămadă de alte șmecherii (Mihai vorbește din experiența - CC) de atlet profesionist. Ceea ce m-a uimit este faptul că La-

ra bate chiar și maimuțele la cățărături (nu de puține ori vei fi nevoit să te urci pe vre-o piatră pentru a nu te ajunge creaturi care în mod

normal ar sări de cinci ori mai mult decât un om...).

Nu mai vorbim de calitatea reprezentării eroinei - o frumusețe - plus aspectul fizic (Lara fiind dotată cu niște sîni care contravin complet legilor gravitației).

Tomb Raider Gold

De curînd cei de la Core Design au mai scos patru nivele suplimentare care pot fi încărcate gratuit de pe Internet. Aceste nivele, intitulate "Shadow of the Cat" și "Unfinished Business", sunt incluse în pachetul TR Gold, împreună cu jocul original și patch-uri pentru suport plăci 3D. Din păcate ele nu aduc nimic nou: același motor grafic, aceleași buguri, aceeași Lara, ș.a.m.d. Deși sunt considerate

"nivele



expert"

nu sunt foarte dificile, doar puțin mai animate în detrimentul puzzle-urilor care apar mai rar, și puțin mai mari. În rest aceleași texturi, aceeași monștri (cu excepția statuiilor în formă de lup care se transformă în mumii) - pe scurt - nimic original. Dacă doriți să jucați TR vă recomand cu încredere TR 2 în loc de TR Gold, TR 2 fiind considerat în totalitate un joc mult mai bun decât predecesorul său.

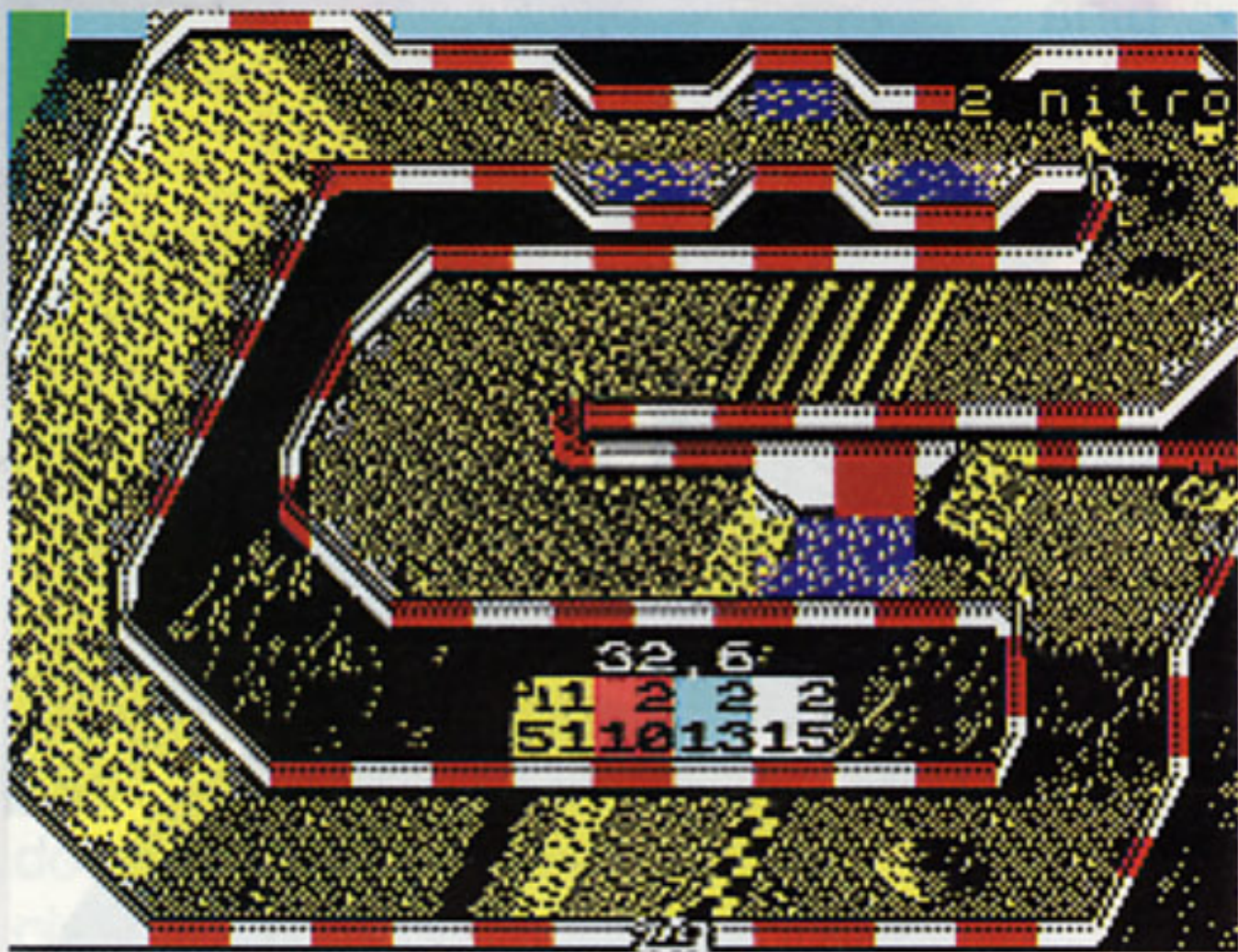
Nu ați aflat încă ? Eidos Interactive a demarat un proiect de licență pentru a vinde drepturile de film după TR studiourilor Paramount Pictures. "Suntem uimiți de posibilitățile acestui proiect de film." a declarat John Goldwyn, președintele Paramount Pictures. În aceeași declarație au fost menționate numele regizorilor Larry Gordon și Llyod Levin o echipă foarte cunoscută - Die Hard, Predator, 48 HRS, etc. Le urăm noroc și să sperăm că vom avea ocazia de a o vedea pe Lara pe marele ecran.



soana întâi, gen Doom, jocul ar părea insipid și total lipsit de farmec.



A fost odată ... un Z80



La fel cum au existat și jocuri de început au existat și oameni primitivi. Cum ce se aseamănă se adună am decis că Ionuț Ghionea este cel mai potrivit pentru acest articol

Mulți gameri din România și din lume și-au făcut "ucenicia" pe calculatoare Z80, mai bine spus Spectrum și compatibile. Acum câțiva ani (1990-1995) aceste vechi unități de calcul și joacă erau foarte răspândite la noi în țară. De la HC85, HC90, HC2000, trecând prin Cobra, JET și Cip, toate nu au avut nici un concurent multă vreme.

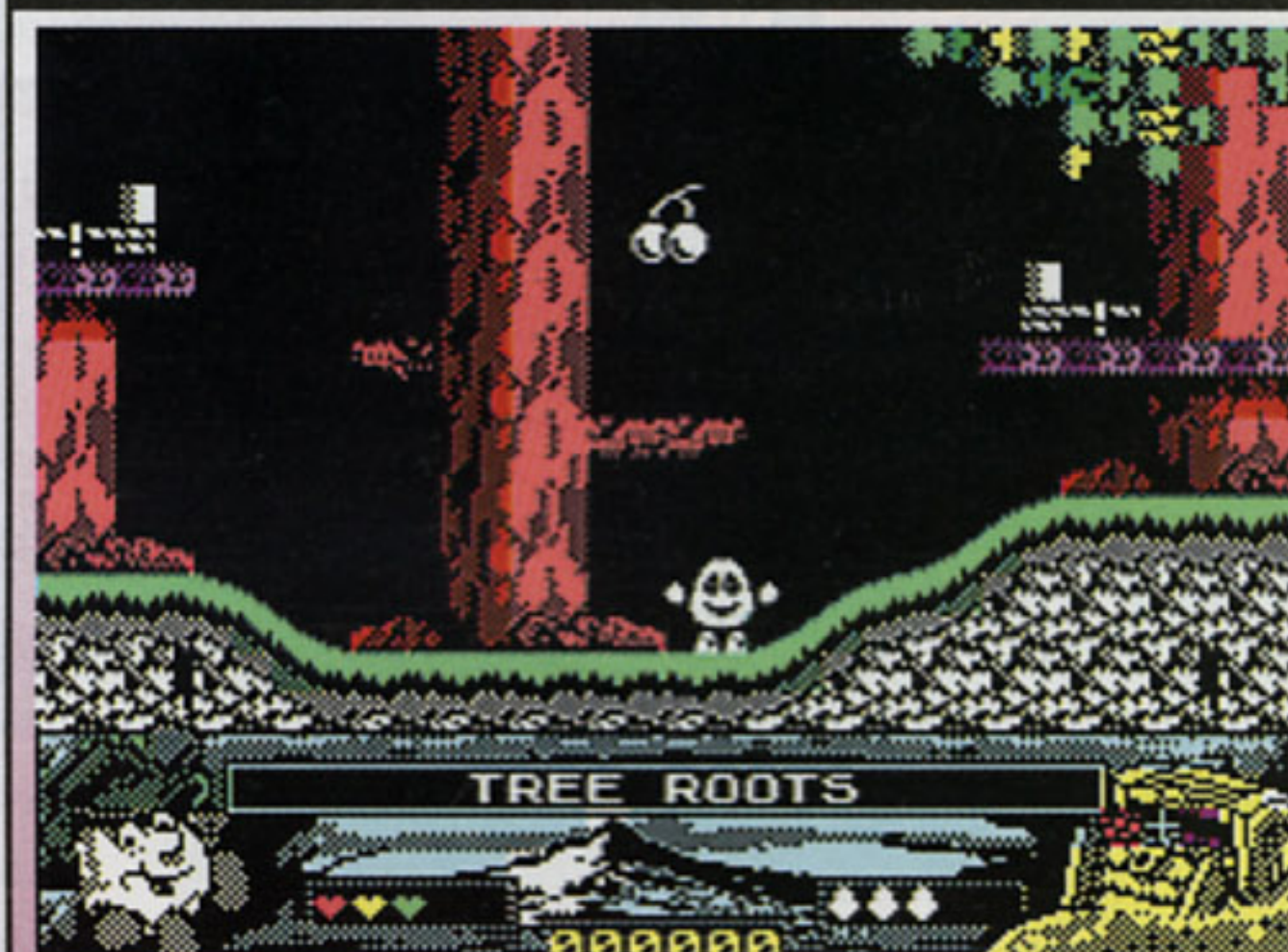
Când a apărut prima generație de 386 cu monitoare color, unitate floppy mică și sunetul pe AdLib au fost considerate cele mai moderne "scule" posibile. Dar, foarte curând ele au și fost depășite. A urmat era 486, apoi s-au ivit la orizont primele microprocesoare de clasă Pentium, cu clonele de rigoare. A urmat tehnologia MMX, azi aceasta fiind deja considerată învechită, vorbindu-se acum din ce în ce mai mult de AGP, 3DFx, Voodoo 2, etc.

Evident, odată cu dezvoltarea pachetului hardware s-a dezvoltat și multiplicat oferta software. Nu vorbesc de programele utilitare, care, cu puțin noroc și memorie, rulează și pe un 486. Jocurile, din ce în ce mai mari și mai pretentioase încep să lase în urmă posibilitățile hard ale unui gamer obișnuit. Am auzit de foarte multe ori expresia: "Trebuie să îmi fac upgrade...nu mai pot rula aproape nici un joc

mai nou." Urma apoi o scurtă prezentare a jocului și enumerarea în grabă a cerințelor de sistem. Configurațiile sunt aproape identice: Pentium 166 MMX, 16Mb Ram, Windows'95, 150-250 Mb HDD.... Pentru unii din această configurație nu lipsește CD-Rom-ul, placa grafică de bună calitate și un monitor cât mai mare.

Foarte mulți sunt încântați când jocul vine pe CD. Evident, acesta conține filme, track-uri audio, nivele în plus, editoare. Dar nu întotdeauna numărul cât mai mare de CD-uri pe care apare un joc este o garanție a succesului. De multe ori producătorii, pentru a-și ascunde lipsa de originalitate sau de talent, iau camera de filmat și umplu vreo câteva CD-uri cu filme și imagini, jocul devenind apoi "a great interactive and realistic game". Nu vreau să dau exemple de astfel de jocuri, unele dintre acestea având fani lor în România. Vreau doar să spun altceva: se pot face jocuri excelente care să încapă pe câteva dischete sau pînă în 100 Mb. Se pot da aici multe nume, dar câteva sunt clasice: Lemmings, Warcraft 2, Ignition, Duke Nukem, Doom etc. Deci, marile cerințe de sistem și suportul pentru 3DFx nu sunt garanția succesului și longevității. Spre exemplu, pe Spectrum existau jocuri nu mai mari de 40Kb, unele, cu nivele, avînd pînă la 200Kb. Trebuie să realizăm că în acești 40Kb au fost realizate jocuri cu tot cu prezentare, engine, grafică și sunet. Mai mult, la unele jocuri se poate juca zile de-a rîndul fără a fi terminate. Ce se poate face pe PC în 40Kb? O imagine grafică fără nici un fel de pretenții, un fișier text, un patch. Totuși, am văzut demonstrații de 30-40Kb, în asamblare care sunt extrem de bine realizate. Dacă ne gîndim bine, în cîteva Kb se pot face viruși periculoși. Consider că lucrul/jocul pe un astfel de calculator Z80 ar trebui să fie o perioadă obligatorie pentru un gamer adevărat, iar jocurile de pe această platformă ar trebui cunoscute, măcar pentru "cultura generală". De aceea voi încerca în cele ce urmează să fac o paralelă între ce a fost

Cine-i cel mai amețit?



Dacă numele de Dizzy nu vă spune nimic, atunci cu siguranță nu ați auzit nici de Spectrum, Z80, jocuri vechi sau orice este înainte de 1997. Deasemenea se poate să fiți extraterestrii infiltrați printre oameni cu scopul de a ne studia manifestările copilărești!

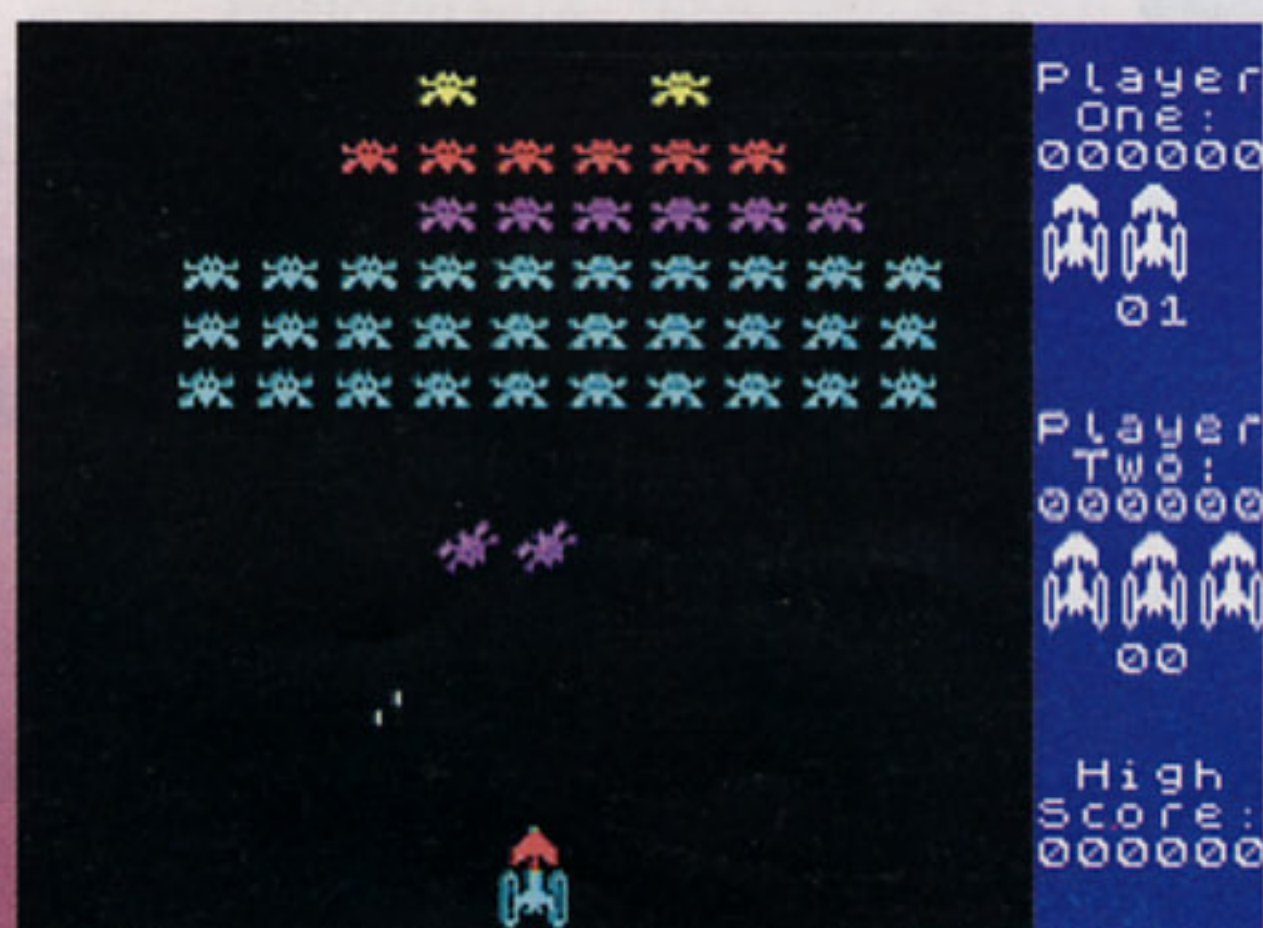
Dizzy este cel mai jucat platform al tuturor timpurilor și în timp ce alte jocuri au reușit să ajungă la 2 sau 3, Dizzy este singurul care s-a apropiat de 2 cifre. Nu a fost nici cel mai bun ca grafică și nici ca sunet ceea ce arată că evoluția jocurilor actuale pe PC nu este chiar în direcția în care trebuie.

și ceea ce este, pe Spectrum și PC.

Z80 - microprocesor foarte popular în anii 1980-1993. Viteza: 3,5 Mhz. În România a cunoscut o perioadă de supremație mulți ani, fiind folosit pentru activități de recreere sau în scopuri de producție, multe întreprinderi folosindu-l pentru controlul unor linii tehnologice. Z80 și-a găsit utilitatea și în industria electronică, multe aparate radio cu ceas fiind dotate cu acesta. Patria acestui microprocesor este în Anglia, țara care a produs primele calculatoare, numite Spectrum. Succesul a fost atât de mare încît zeci de mii de persoane au achiziționat astfel de aparate. Mai multe țări europene și asiatice au obținut licența de fabricație și au realizat diferite clone, reușite sau nu, care, oricum, nu s-au ridicat la performanțele originalului. În toată Europa s-au creat cluburi de utilizatori care se întâlneau și discutau ultimile apariții software în domeniul jocurilor sau al programelor utilitare. Cel mai cunoscut, poate, club din România a fost la Liceul de Informatică din București. Reviste engleze, germane, italiene, franceze, românești <hrăneau> periodic foamea de informații ale fanilor. De-a lungul timpului pe platforma Z80 au fost produse și comercializate jocuri și utilitare. Unele dintre ele au avut succes deosebit, altele s-au pierdut în anonimat. Firmele producătoare luau pulsul pieței și creau programe pe gustul utilizatorilor. Au apărut astfel primele serii de jocuri din istorie: Dizzy, Dan Dare, Robocop, Hero's Quest, Chase H.Q., Saboteur, Barbarian, Lemmings. Ar mai fi și altele, dar acestea sînt cele mai cunoscute și apreciate. Chiar dacă pentru a fi utilizate programele necesitau un casetofon, iar timpul de încărcare și posibilitatea de eroare a benzii erau foarte mari, fanii

Un joc care a mers pe orice numai PC nu

Galaxian...numele poate nu vă spune nimic, dar poza din stînga sigur vă sună un clopoțel. Deși un mega succes pe Spectrum și pe clasicele aparate care se găsesc în majoritatea sălilor de jocuri el nu a mai prins pe PC, cîteva încercări temerare în era de debut a PC-ului fiind evidente insuccese. Deși mai există oameni care se joacă la el, majoritatea preferă distrugerile mai spectaculoase.



nu se supărau, ajungând să recunoască un anumit program după cum sună pe bandă. Un imens pas în răspîndirea soft-ului au constituit-o programele de copiere. Deși memoria era limitată la 48Kb, programatorii acestora au găsit felurite metode de compresie a datelor. Cel mai cunoscut și folosit program de copiere cred că a fost Copy 86M. Unii preferau jocurile, alții programele utilitare, astfel încît au fost create legendarele Artstudio, VU3D, Wham!, 3D Game Maker, Gens, Mons etc. Creații grafice cu adevărat excelente au fost realizate cu Artstudio. Evident, acesta nu se poate compara nici pe departe cu ce există azi pe PC, dar la vremea aceea era cea mai bună ofertă. Ce anume făcea un ca joc să aibă succes pe piață? Cred că în primul rînd ideea sa. Apoi, în limita memoriei, grafica și sunetul. Cum grafica putea avea opt culori și nu mai mult de două în același caracter iar sunetul era în cel mai bun caz asemănător celui de pe PC Speaker, toată atenția programatorilor se concentra pe găsirea unei idei cît mai noi. Cum era programul final, depindea de modul în care a fost implementată. Se cunosc cazuri celebre în care idei bune au fost nefericit puse în practică. Oricum, lucrul acesta se întîmplă azi și pe PC, ce să mai zicem de programele create în urmă cu 10-12 ani.

Jocuri cu mașini, simulatoare, adventure, arcade, shoot'em'up au umplut pînă la refuz casetele și timpul fanilor fiecărui gen în parte. Toate noile apariții erau analizate cu grijă de aceștia și erau catalogate ca mai bune sau mai slabe decît jocul X sau Y. Așa s-au creat anumite genuri de jocuri, unul dintre cele mai reușite fiind Dizzy. Cu cele 7 variante oficiale și cu încă una clandestină, Dizzy a ținut ani de-a rîndul capul de afiș. Bucurîndu-se de o grafică deosebită, o idee excelentă și nu în ultimul rînd de reclamă, acesta a devenit unul dintre cele mai căutate și jucate jocuri în toată Europa. Ca de obicei, au apărut clonele, destul de numeroase dar nici una nu s-a ridicat la "feeling-ul" originalului. După mai mulți ani creatorii jocului, firma Code Masters, au decis să refacă un episod pentru PC. Folosind ceea ce oferea un 386, noul Dizzy a beneficiat de o grafică drăguță, ceva sunet și animație. Acesta nu este însă singurul joc care a fost convertit și pe PC. Astfel, jocuri ca IronMan Off Road, Golden Axe, Boulder Dash, Lemmings, Robocop, Crazy Cars, Hero's Quest, Space Crusade, au avut o a doua tinerețe pe noua platformă.

Pe la începutul anilor 1990-1991, văzînd că microprocesorul Z80 pierde teren în competiția cu noua generație de X86 de la Intel, firma producătoare vinde licența și ia naștere un nou calculator compatibil cu cel vechi, numit mai apoi 128K. Ce a însemnat acest pas? În primul rînd a fost o extensie de memorie. Astfel, în locul celor 48Kb convenționali se puteau folosi acum 128Kb, împărțiți în mai multe pagini de memorie de 16Kb. De asemenea, a fost adăugat și un nou set de instrucțiuni care să facă trecerea între aceste pagini de memorie și care să lucreze cu un cip de sunet. Acest cip de sunet a fost o realizare extraordinară oferind muzică pe mai multe canale și calitate deo-



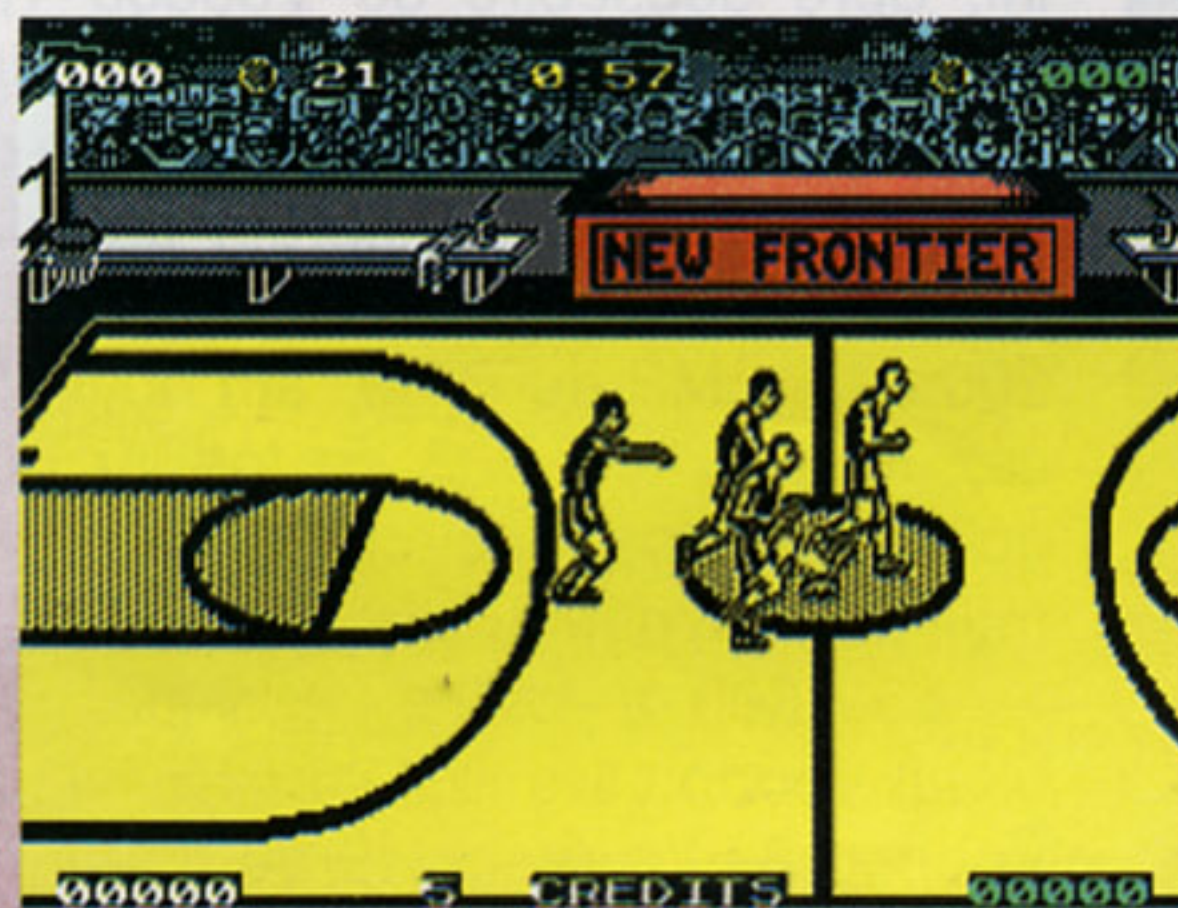
sebită. Din acest moment a început crearea unor jocuri complet noi pentru noua extensie, cît și convertirea unora mai vechi. Din acest punct de vedere cred că acest moment se poate asemăna cu apariția extensiei MMX. Cu tot efortul depus de programatori succesul a fost de scurtă durată. Explozia 386 și 486, grafica pe 16 și 24 biți, rezoluțiile înalte, sunetul pe Sound Blaster, viteze de ceas de cîteva zeci de ori mai mari, scurtarea timpului de încărcare și executare a unui program, ușurința în folosire și siguranța soft-ului au dat ultima lovitură vechiului Z80. Deși în Anglia și Germania au mai funcționat ceva vreme cluburi de nostalgici, apariția primelor Pentium-uri, a programelor multimedia, a jocurilor care se confundă cu realitatea a dus la situația ca Z80 să devină istorie. În prezent, microprocesorul Z80 este folosit ca material didactic, dar unii producători de ceasuri sau echipamente de măsură îl implementează încă în produsele lor. În vremurile sale de glorie Z80 a zburat în cosmos, făcînd parte din echipamentul mai multor nave sau sateliți. Acest lucru a fost posibil deoarece acest microprocesor a fost extrem de bine conceput încă din start, practic fără erori. A avut și puncte slabe, dar acestea au fost reparate în versiunile ulterioare.

La ora actuală Z80 este un microprocesor depășit din toate punctele de vedere.



Nici o firmă din lume nu mai creează programe pe această platformă. Ar fi pierdere de timp și bani. Multe firme producătoare s-au reprofilat sau au dat faliment. În era MMX, a plăcilor grafice Voodoo, a microprocesoarelor la 300Mhz, vîrfurile de lance ale tehnologiei actuale nu mai are ce căuta un bătrînel cu viteza de tact de...3,5Mhz. Deși unii dintre noi și-au făcut ucenicia și au cunoscut multe clipe fericite lîngă aceste calculatoare, o bună parte și-au uitat prietenul anilor trecuți. Într-un fel așa și este normal. Tehnica merge înainte, dar să nu uităm că un Z80 n-a avut niciodată nevoie de upgrade, s-a putut repara și întreține ușor, n-a putut fi virusat, nu era prea pretențios cu jocurile, acestea rînd practic din memorie. Dar posibilitățile sale limitate nu au permis crearea unor jocuri de strategie în timp real, de first person-uri gen Doom, Duke sau programe de grafică performante. Nici jocul multiplayer prin rețea nu a existat, cîteva jocuri permițînd totuși un fel de hot seat, pe turn-uri succesive sau nu, pe același calculator. Gîndiți-vă numai la strategiile din Laser Squadron, Rebel Star, Space Crusade, bătăile din Barbarian, Fist și partidele de fotbal și tenis. Cum am mai spus, Z80 este depășit, dar nu trebuie desconsiderat și uitat. Expresia "Nu uita de unde ai plecat" se aplică perfect în acest caz.

1 la 1



Priviți și vă minunați. De deasupra s-a pornit și jos s-a ajuns. Trecerea de la Z80 la PC a avut atîtea efecte încît este practic imposibil să le descrii pe toate, neexistînd nici un aspect al vreunui tip de joc care să nu fie explorat.

Primele elemente îmbunătățite au fost grafica și sunetul, lucruri normale de altfel. Faptul că ele lipseau la Z80 era din cauză că nu exista suport pentru realizarea lor și nu din cauză că producătorii nu le-ar fi dorit, deci această evoluție

este una absolut firească. Amețiți de aceste posibilități mulți producători au lăsat jocul la o parte și au turnat zeci de minute de filme pe tot atîtea CD-uri, trezindu-se în final cu filme pentru PC în loc de jocuri.

O altă evoluție însă pe care jocurile de baschet, și de sport în general, au resimțit-o este axarea celor care le realizează pe reprezentarea lor cît mai realistă. Astfel, genul arcade a fost mult mai puțin abordat în comparație cu cel simulation, jocul care să reprezinte cît mai bine realitatea fiind preferat.



Pentru a alege combinația cea mai potrivită am decis că nimeni nu poate să prezinte rubrica de hardware decât un hardman veritabil : Camil Perian

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2

Evoluția rapidă a tehnologiei dublată de din ce în ce mai slabă optimizare a jocurilor a determinat apariția pe piață a unor calculatoare foarte puternice și, un în ultimul rând, a unor plăci video care să ajute la suportarea de către sistem a cerințelor jocului. Pentru a rula și a te juca un joc într-un mod decent nu se poate spune că ai nevoie de un accelerator grafic. Un Pentium la 200 cu 64 Mb de RAM este oarecum suficient în ziua de azi pentru a putea juca ultimele producții apărute pe piață.

Ceea ce însă la noi nu a fost popularizat, considerându-se din start, absolut greșit, o investiție fără succes au fost plăcile Voodoo, create în mod admirabil de firma 3DFx. Preferința la noi în țară, lucru evident, s-a învîrtit în jurul Virge-urilor sau ATI-urilor, plăci considerate, conform definiției accelerate. Faptul că ele nu fac din 25% dintr-un 3DFx însă este un lucru clar iar ca raport calitate preț

nici nu se compară cu plăcile care au la bază un procesor Voodoo. Faptul că acestea din urmă sunt mai scumpe a dus la evitarea lor, lucru care probabil nu se va mai întâmpla de acum.

Neașteptându-ne pe noi însă, 3DFx a creat procesorul Voodoo 2, iar firmele care s-au înghesuit să îl folosească nu au fost puține. Dintre acestea însă, două au numele cel mai sonor și s-au remarcat prin construirea unor plăci Voodoo foarte competitive: Creative Labs și Diamond. Ceea ce noi vă vom prezenta astăzi este nimic altceva decât prima placă ce a purtat 12 MB și anume producția firmei Creative Labs, Blaster Voodoo 2.

Instalare și compatibilitate

CLBV2 este o placă plug and play deci va fi suficient să o introduceți într-un slot PCI și să porniți calculatorul. Odată cu pornirea, Windows 95 vă va cere CD-ul cu driveri și odată ce îi va copia totul va



Incoming este unul dintre jocurile pe a căror cutie scrie că nu merg fără o placă accelerată. Este inclus în pachetul cu placa

fi complet terminat. În concluzie este o placă mai mult decât ușor de instalat, nenecesițând nici un fel de configurare sau programare. Deși documentația cu care placa vine nu este foarte amplă, conștind într-o mini prezentare și câteva răspunsuri la probleme diverse ce pot apărea la instalare, este absolut suficientă pentru orice utilizator.

Cutia plăcii mai include, pe lângă accelerator, evident, un cablu care va face legătura cu placa video 2D, indispensabilă pentru Voodoo Blaster și alt cablu care ar folosi în cazul în care sunteți un mega maniac și doriți să vă montați 2 Voodoo 2-uri și să le legați între ele pentru a obține rezoluții astronomice

Ceea ce însă din pachet lipsește, sau lipsea pînă în urmă cu câteva zile sunt software bundle-urile, jocurile gratuite pe care firmele producătoare de astfel de plăci le includ în pachete lor. Acum însă, cei care vor cumpăra versiunea cu 12 MB a Voodoo 2-ului de la Creative Labs vor beneficia de 4 jocuri originale, iar cei care au cumpărat-o deja și nu au avut jocurile incluse le pot comanda prin poștă de la firma producătoare. Detalii suplimentare



Incoming

Cum stă treaba în Quake 2



Quake 2 este unul dintre jocurile care beneficiază cu adevărat de facilitățile oferite de accelerarea 3D, după cum vedeți și din imagini. Spre deosebire de Voodoo 1, placa în cauză reușește frame rate-uri mult mai ridicate la aproximativ aceeași putere de calcul.

Astfel, testînd comparativ un Voodoo 1 cu placa în cauză pe un calculator mîndiu, K6-200 cu 64 MB de RAM am obținut în primul caz în 640x480 - 33 de fps iar în cel de-al doilea - 54 fps, deci cu 20 de frame-uri mai mult avantaj pentru Voodoo 2.

800x600 a fost o rezoluție care pentru bietul Voodoo 1 a fost inaccesibilă în timp ce Voodoo 2-ul a reușit 49 de fps-uri. Diferența grafică între 640x480 și 800x600 este evidentă, lucru care însă nu se poate spune și la comparația dintre ultima rezoluție menționată și 1024x768. De altfel, aceasta din urmă poate fi suportată de Voodoo 2 în cazul în care este oprit Z-Buffering-ul, prezența acestuia neîngăduindu-i plăcii să ruleze jocuri la rezoluții așa mari. Dacă nu aveți însă ce face cu banii, puteți să luați 2 Voodoo 2-uri, care, montate împreună vă vor permite dezvoltarea unei rezoluții mari la un frame rate mult mai ridicat, lucru care însă nu prea are rost.

În această privință puteți găsi pe site-ul CL, www.soundblaster.com. În concluzie, plătești aproape 300 de dolari și primești ultima tehnologie în materie de accelerare grafică și jocuri în valoare de peste 200\$. În concluzie, sărind peste faptul că la noi este puțin probabil să cumpărați jocuri de așa valoare, placa este excelentă din punct de vedere al raportului ce dai/ce iei.

Una dintre problemele care se pot pune însă este dacă această placă merită diferența de bani față de un Voodoo 1. În momentul de față răspunsul este nu, în cazul în care nu aveți un Pentium II. În cazul unui Pentium normal, placa nu poate face mari minuni, în plus de a merge la 800x600 față de Voodoo 1 din cauză că procesorul este mult depășit de puterea ei de calcul. Astfel, în cazul în care vă lipsește din dotare calculatorul mai sus menționat, o placă Voodoo normală este suficientă pentru a transforma jocurile în ceea ce vedeți în imagini.

Ceea ce este problematic la ora scrierii articolului, dar care probabil nu va mai fi în curînd, este suportul pe care jocurile îl oferă la ora actuală plăcii în cauză. Nu din cauză că au fost surprinși de apariția plăcii ci din motive care țin mai degrabă de timpul relativ scurt scurs de la lansarea ei au determinat nerealizarea încă, a jocurilor care să o și folosească pe deplin. Majoritatea producțiilor apărute pînă acum, unde sunt incluse jocuri ca Quake 2, Battle Zone sau orice simulator știu de Voodoo 1 și știu să profite de el la maxim, însă fiind programate într-o perioadă în care Voodoo 2 era la stadiul de proiect nu sunt optimizate pentru el. Patch-uri sunt însă pe cale să apară ceea ce va înlătura definitiv această problemă. Deasemenea, suportul pe ansamblu va fi îmbunătățit prin apariția Direct X-ului 6 care va aduce cu el și driverii necesari funcționării optime a plăcii.

În concluzie, totul depinde de trei coordonate majore. Fondurile de care dispuneți, cele mai importante pentru achiziționarea Voodoo 2-ului, calculatorul pe care îl aveți la dispoziție, în funcție de care placa se va comporta la un nivel mai ridicat sau mai scăzut și concepțiile dumneavoastră, deoarece eu personal prefer să iau acum această placă decît să



iau un Voodoo 1 iar în cîteva luni să fie necesar un upgrade. De ce necesar? Jocuri ca Quake III-ul care urmează să apară au ca cerințe normale 1 Voodoo 2 cu 12 Mb iar optime 2 Voodoo 2-uri montate în SLI. În cazul în care bugetul vă este mai restrîns puteți să mai așteptați,



deoarece în curînd vor apărea plăci Voodoo 2 produse și de alte firme mai puțin cunoscute sau care de abia acum își fac debutul în lumea producătorilor de acceleratoare grafice și al căror preț va fi mai mic. Această placă se găsește de vânzare și în București deci cei care aveți posibilitatea vi-o puteți achiziționa chiar acum.

Scor

O excelentă placă dar pentru cei cu sisteme puternice

84

Producător: Creative Labs

CELE MAI TARI SISTEME LA PRETUL CEL MAI MIC

SISTEME DE REALITATE VIRTUALA

VFX1

VINZARI IN RATE!

REDUCERI PENTRU ELEVI SI STUDENTI!

BEST DELIVERY Implex

CALCULATOARE REțele-INTERNET

Magazin: Sos. Mihai Bravu, Nr. 27, tel. 252.22.68, e-mail: bestcom@fx.ro

Sediu central: Bvd. Unirii, Nr. 59, Bl. F2, Sc. 2, Ap. 35, tel. 322.73.05, bestcom@ping.ro

THUD!

POW!

BHAM!

WHACK!

SHAP!

AURA INTERACTOR

Firma Best Data și-a anunțat viitoarea placă ce va avea la bază procesorul Voodoo 2. Purțînd numele de Arcade FX II aceasta va beneficia de toate facilitățile oricărei plăci de acest tip la un preț de sub 200\$!

Voodoo 2-ul cu 12 MB oferit de firma Diamond s-a calculat că are în plus față de același produs al firmei Creative Labs 1 frame pe secundă.

Labtec a anunțat că următoarele sale produse din seria Studio Reference(tm) vor fi boxele LCS-1040. Beneficiind de un suport de foarte bine realizat de USB, aceste boxe au un avantaj extraordinar scutind utilizatorul de achiziționarea unei plăci de sunet. Pentru a fi ușor de utilizat ele vor fi plug'n play și vor costa aproximativ 80\$.

Sunete și/pe computere

Deși este foarte bun de gură, Marius Neacșa a fost tentat să dea înapoi când a fost vorba despre sunete. De ce a scris articolul? Titlul inițial al prezentării era "Mugete și Brahmaputre"

Chiar dacă în ultima vreme cursa pentru accelerare grafică (în special 3D) consumă resursele dezvoltatorilor hard și soft, nu trebuie să ignorăm o componentă importantă ce contribuie la crearea ambiantei virtuale, la sublinierea atmosferei și, de ce nu, la inducerea unor senzații pe care nu le-ai putea trăi altfel, și anume: SUNETUL.

Pentru a realiza ce înseamnă "NO SOUND" setați în acest mod jocurile când le abordați și observați ce sterpe par, indiferent de câte lumini dinamice, texturi super-filtrate, milioane de culori și alte 3D-gadget-uri ar avea. Sau puneți pe PC Speaker și amintiți-vă de vremurile în care "our base is under attack" nu era altceva decât un beeeep, bzztt, beeeep. Probabil că R2-D2 s-ar descurca de minune.

Noi, oamenii.

Puțină fizică: după cum se știe, sunetul este reprezentat de undele sonore care se deplasează printr-un mediu și care lovind

Eu, calculatorul

Eu nu înțeleg la tine, măi, analogule. Calculatorul trebuie să știe clar: DA sau NU. Sistemele actuale de calcul nu pot să opereze decât cu mărimi cantitative exacte. Asta înseamnă că fiecare valoare este fixă și este cunoscută într-un moment de timp fix: DISCRET. Această variantă digitală poate fi înregistrată, redată și prelucrată pe un calculator care posedă unele dotări speciale (a se citi placă de sunet).

Principalul rol al plăcii de sunet este de a susține procesul de DIGITIZARE.

Timp

Pentru transformarea în valori discrete, se recurge la procedeul numit "sampling" - eșantionare. Acesta constă în luarea în calcul numai a anumitor valori, aflate la intervale constante de timp - eșantioane - (de obicei fracțiuni de secundă), și ignorarea valorilor din interiorul intervalului. Cu cât vom avea un interval mai mic, cu atât fidelitatea conversiei va fi mai mare. În desen, intervalul este de 1/20 dintr-o secundă.

Această valoare se numește "sampling rate" - rată de eșantionare, și este o frecvență care exprimă câte valori dintr-un interval de o secundă se iau în calcul. Se exprimă în KiloHertz (Kh), 1 KH=1000 de eșantioane pe secundă.

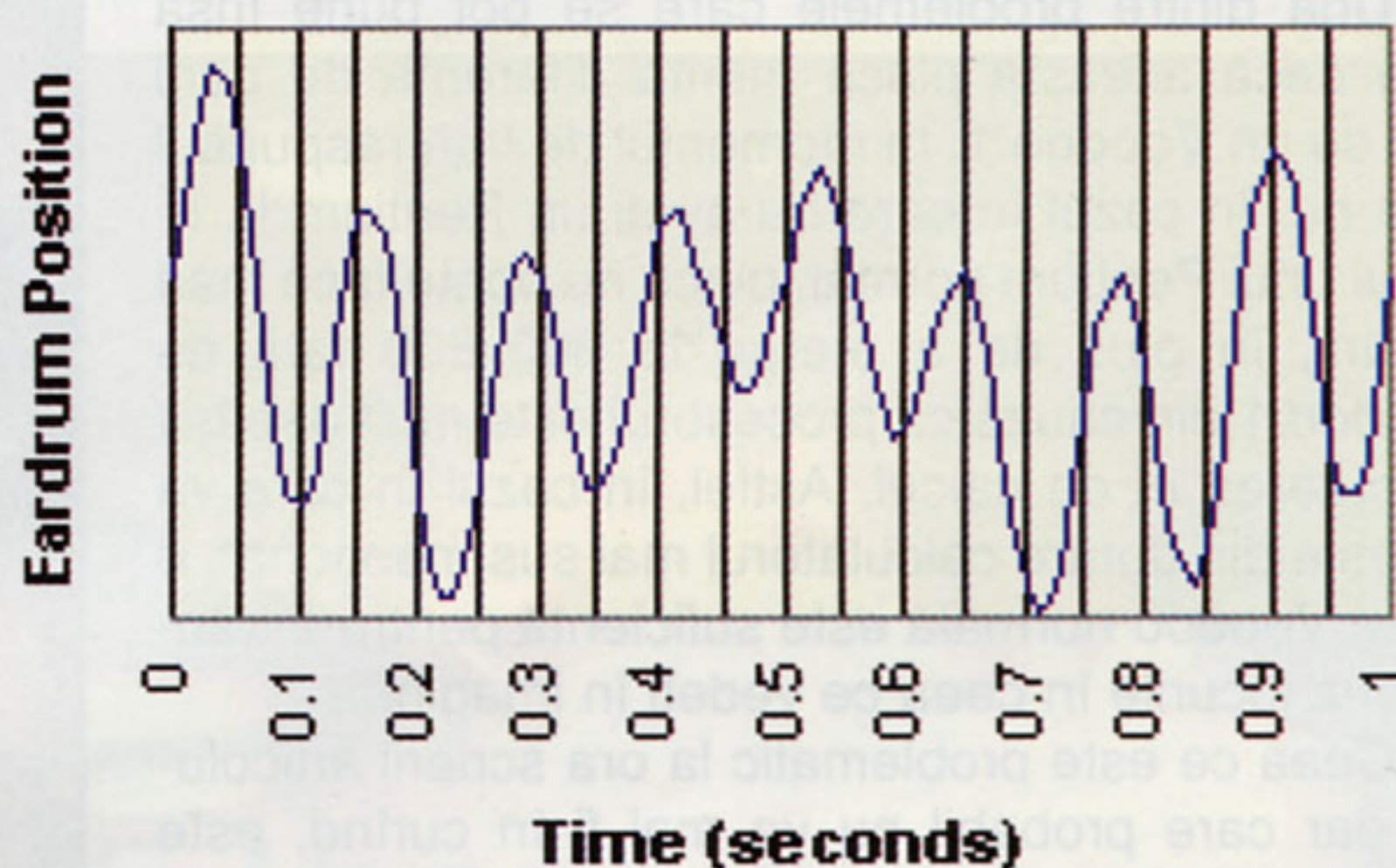
Cu cât rata de eșantionare este mai mare, cu atât calitatea sunetului crește. S-au stabilit anumite valori standard: 11 KHz (calitate telefonica), 22 KHz (calitate radio), 44 KHz (calitate CD).

Amplitudine.

Componenta verticală a sunetului poate fi și ea aproximată într-un mod asemănător. De fapt acest pas este legat în mod necesar de eșantionare. Din infinitatea de valori continue ale amplitudinii în cadrul unui eșantion se alege o valoare medie aproximativă, care va fi atribuită eșantionului respectiv.

Diferența absolută dintre valoarea maximă și valoarea minimă pe care le

Analog Sound



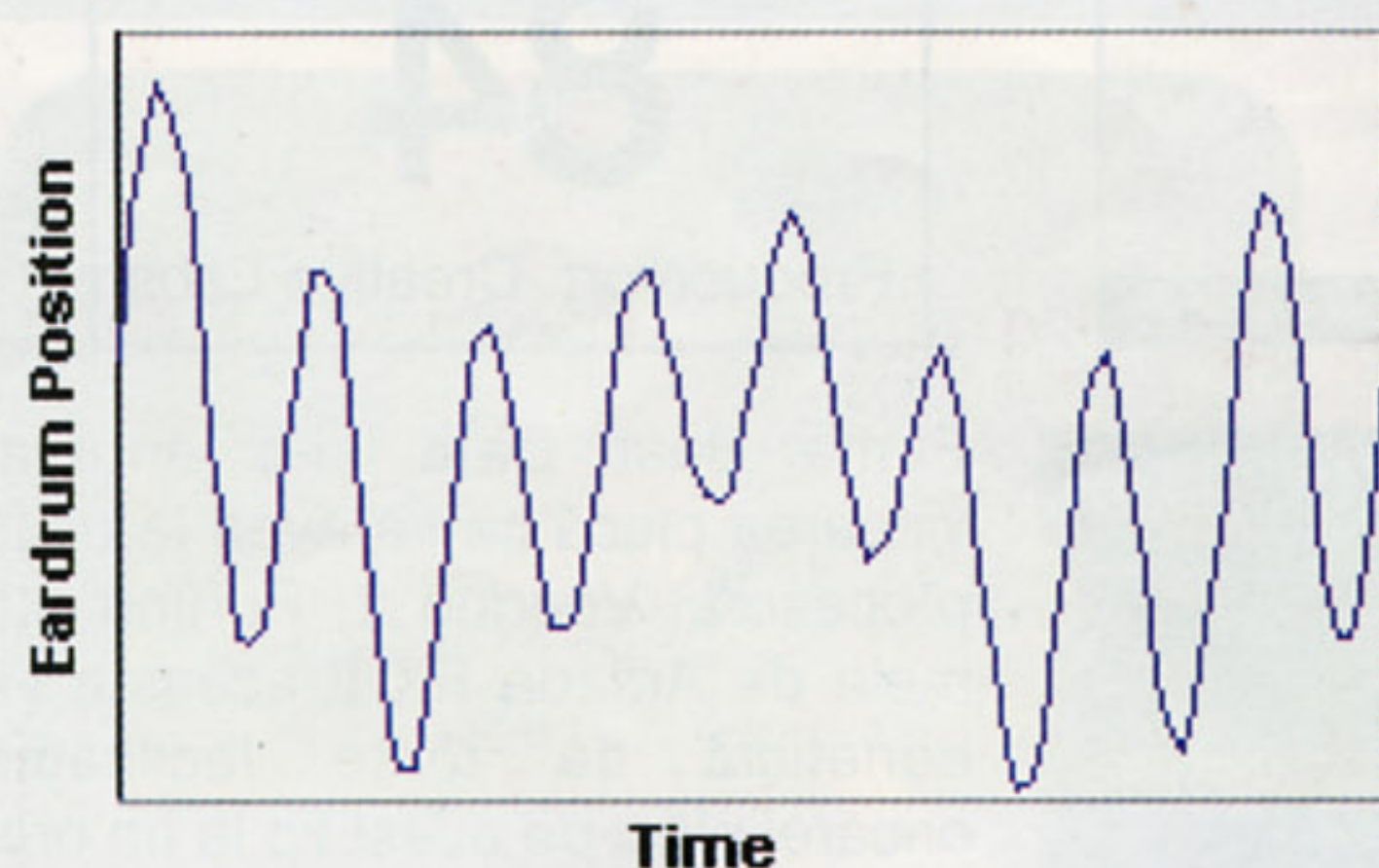
poate lua amplitudinea reprezintă "sample size", sau rezoluția sunetului. În funcție de această valoare se poate spune de câți biți este nevoie pentru a se codifica informația de amplitudine.

În imagine liniile orizontale definesc nivelele amplitudinii ce urmează a fi stocate. Cele 16 nivele ar putea fi reprezentate pe 4 biți ($2^4=16$). În mod normal se folosește codificarea pe 8 biți care conduce la 256 nivele ($2^8=256$), sau pe 16 biți cu 65536 nivele ($2^{16}=65536$).

Cu cât se pot înregistra mai multe nivele, cu atât fidelitatea sunetului crește. Asta înseamnă că o rezoluție (implicat un număr de biți) mai mare este de dorit.

Cu valorile calculate în modul prezentat se ajunge la următoarea formă a semnalului digitizat. Această formă este destul de diferită de cea originală, așa că este de dorit mărirea rezoluției sau a ratei de eșantionare. Prin asta se va ajunge la o aproximație mai bună a formei reale, ceea ce înseamnă

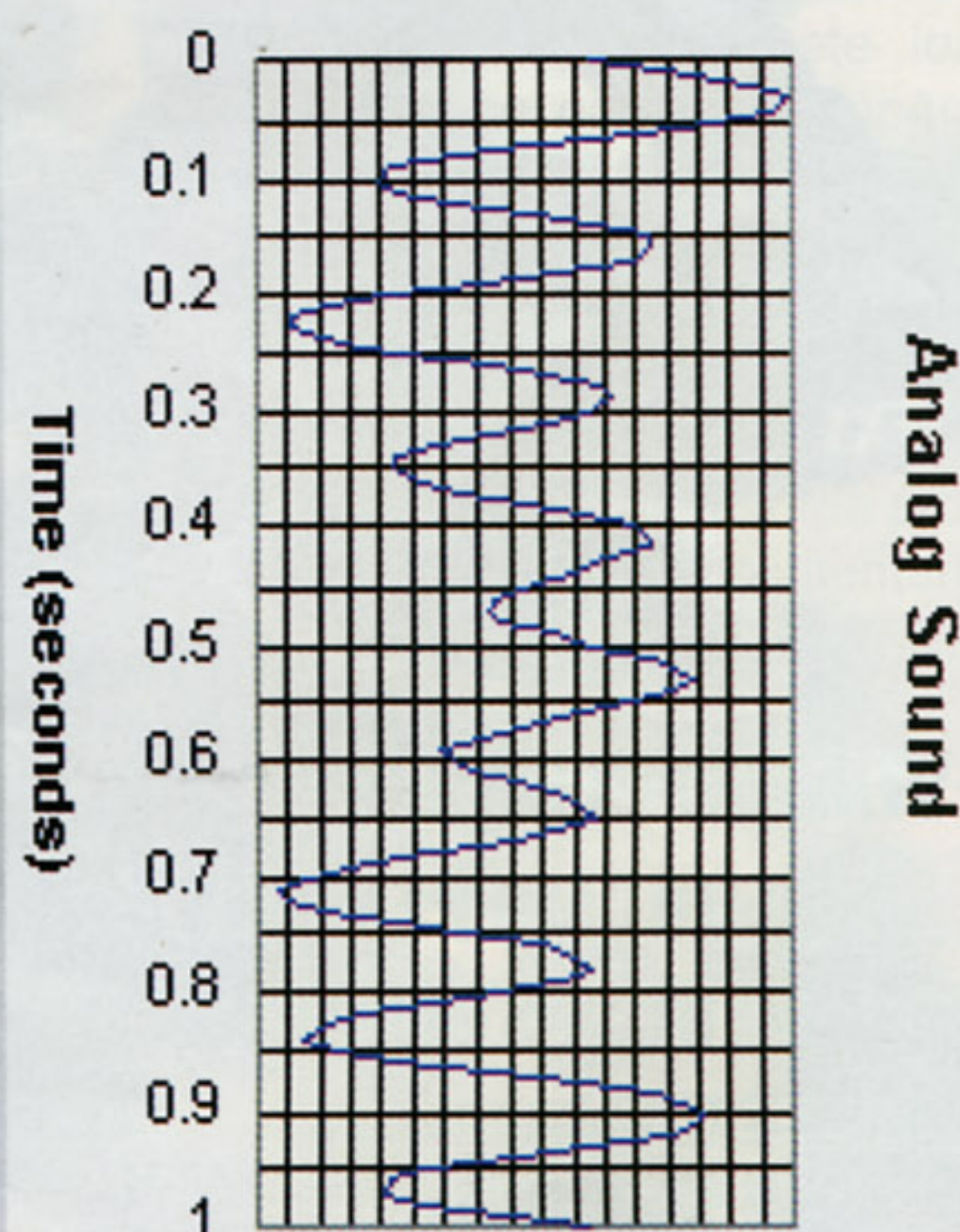
Analog Sound



o anumită suprafață o fac să vibreze. Aceste vibrații pot fi interpretate ca sunete de un anumit "dispozitiv". Acesta poate fi natural (urechea, prin sistemul de osciare și-ce-o-mai-fi-acolo transformă vibrațiile în impulsuri nervoase interpretate de creier) sau artificial (microfonul, transformă în semnale electrice vibrațiile membranei).

Dacă am reprezenta aceste vibrații în timp, am avea o imagine de felul următor: Se observă urechea înregistrează o modificare a sinusoidelor continuă în timp și în amplitudine. Asemănător se întâmplă și în cazul microfonului. Acesta este modul analog (continuu) de interpretare...

Eardrum Position



Formate neformatate

MID: formatul standard pentru MIDI prezentat în articol

MOD: inițial fișiere specifice sistemelor Amiga. Fișierele conțin o serie de "sample" (secvențe de sunete) și modul în care acestea trebuie redade. Folosind o tehnologie ce îmbină sistemul de sinteză cu cel de digitizare, aceste fișiere își mențin dimensiunea redusă și permit redarea vocilor sau efectelor.

WAV: sau RIFF WAVE sau Wave Form Audio. Standardul specific MS Windows. Este imaginea fidelă a reprezentării de digitizate a semnalului analog. Se respectă calitatea dar se păstrează și dimensiunile (aproximativ 6 MB/minut la 16 bit stereo) :

AU : Echivalentul WAV pentru sistemele NeXT, păstrează caracteristicile acestuia. Relativ popular pe internet.

MP2/MPA: MPEG Audio. Moving Picture Expert Group binecunoscut mai ales prin standardele de comprimare video. Tot o astfel de procedură se folosește și în cazul compresiei audio. În principiu sunt scoase informațiile care nu pot fi percepute de simțurile umane (sunete cu frecvențe care ies din câmpul auzului uman). Datorită compresiei foarte bune fără pierderi de calitate se folosește din ce în ce mai mult.

RealAudio: format proiectat special pentru utilizarea în cadrul intranetului. RealAudio comprimă un fișier audio standard și îl trimite sub formă de date spre utilizatorul care îl accesează. Aceasta se face în timp real: fișierul este redat pe măsură ce procesul de downloading progresa. Pentru a putea fi "rentabil" acest mod de transmitere presupune o rată mare de compresie (10 Mb ajung în unele cazuri la 300 Kb) și inevitabil la o pierdere de calitate.

o versiune digitală mai apropiată de cea analogă ce conduce la un sunet de fidelitate înaltă. Digitizarea trebuie făcută pentru fiecare din cele două canale stereo (left și right), adică o muncă dublă.

O să spuneti că este în regulă: o frecvență de mii de KHz (adică MHz) la o rezoluție de zeci de biți și vom avea un sunet de cristal. Hai să mai calculăm puțin: pentru a afla câți bytes avem nevoie pentru o anumită secvență de sunet va trebui să folosim formula: (Frecvență (în Hz!)/1s)* (rezoluție/ eșantion)*(1 bytes/8 bit)* canale (mono/stereo)*durata(în secunde)

Să luăm acum o piesă de pe un CD (calitate CD:

44 KHz), la 16 bit, stereo, piesă ce durează, de exemplu, 5 minute.

$44\ 000 * 16 / 8 * 300 = 26\ 400\ 000$ bytes adică peste 25 MB! Și iată cum totul devine mai greu decât credeți.

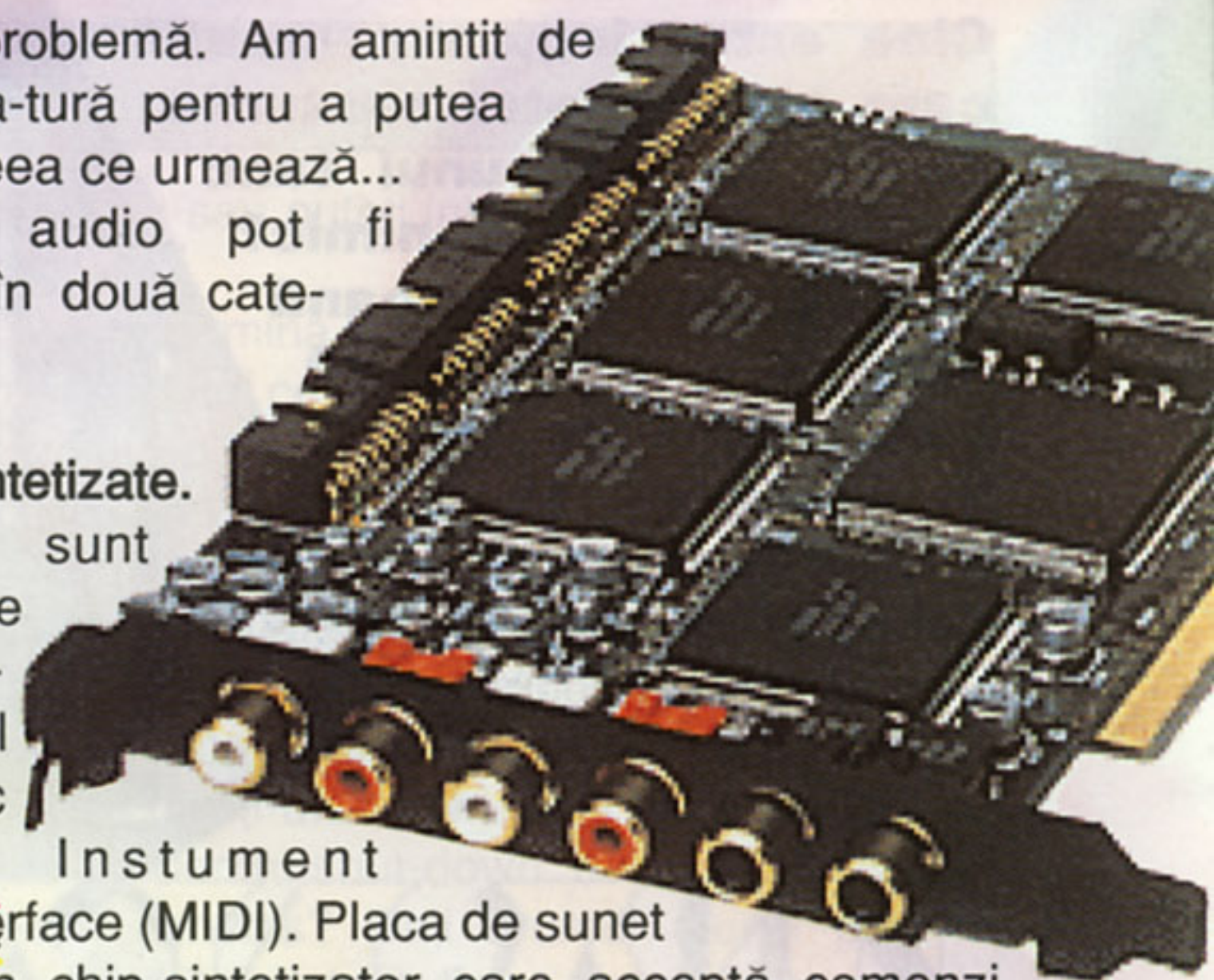
Pentru a se elimina inconvenientele generate de necesitatea mare de spațiu de stocare, s-au adoptat o serie de soluții. Acestea au dezvoltat o suită de...tipuri de fișiere de sunet

Până acum am vorbit despre sunete digitizate, care reproduc pe cele reale, naturale. Bineînțeles că putem folosi calculatorul și pentru a genera sunete electronice, artificiale. Probabil că într-un articol viitor vom "dezbate" și

această problemă. Am amintit de această la-tură pentru a putea justifica ceea ce urmează... Fișierele audio pot fi împărțite în două categorii:

Sunete sintetizate.

Sunetele sunt reproduse prin intermediul Music Instrument



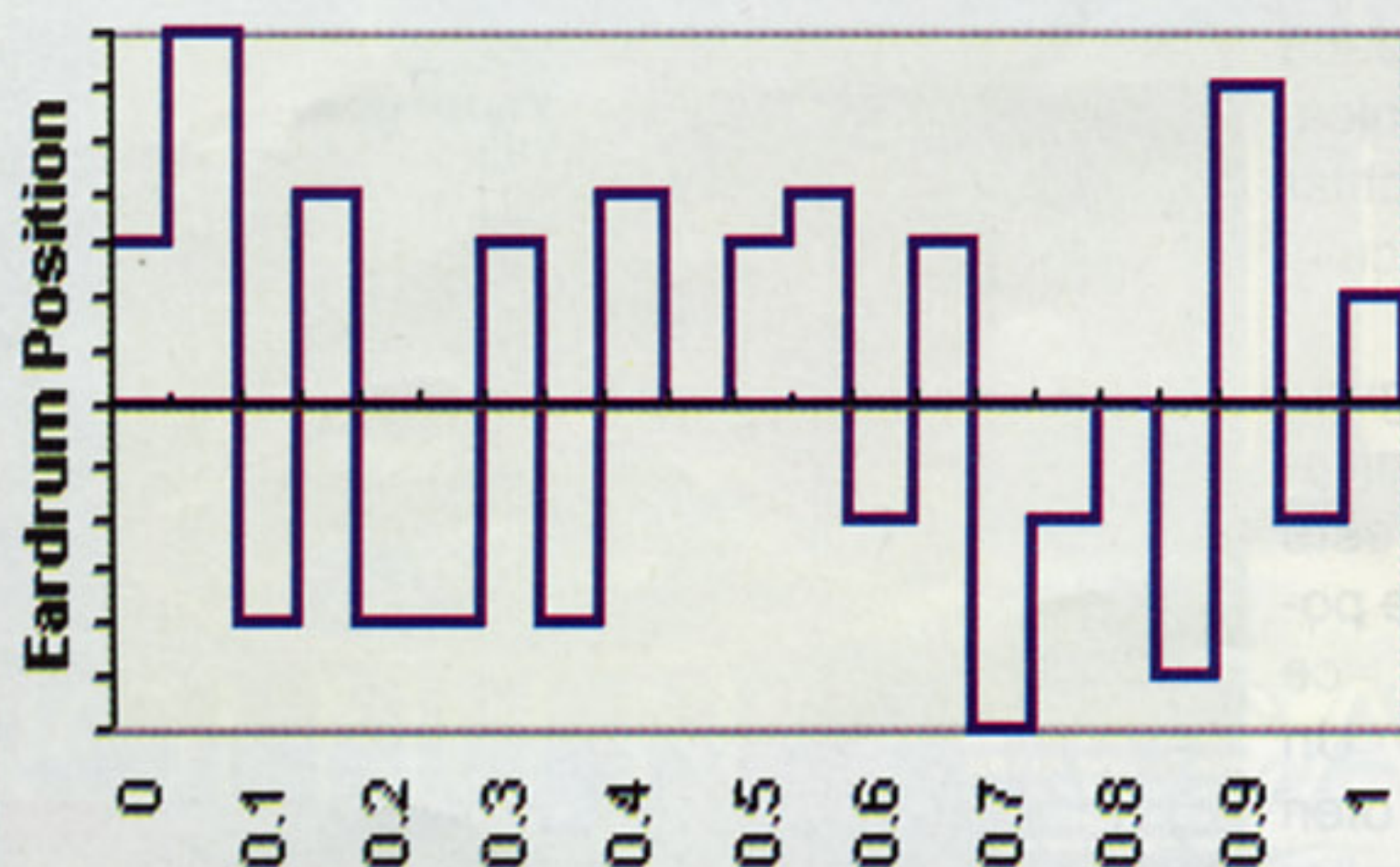
Digital Interface (MIDI). Placa de sunet conține un chip-sintetizator care acceptă comenzi prin care se specifică instrumentul, nota și durata, prin aceasta putându-se reproduce un anumit sunet. Fișierele de acest gen conțin numai o succesiune de astfel de comenzi și din această cauză sunt relativ mici. Din păcate, gama de sunete acoperită este limitată de performanțele sintetizatorului și nu se pot folosi voci sau efecte speciale.

Sunete digitizate.

Înregistrarea digitală a unui semnal pe care tocmai am descris-o.

Oricum, având în vedere dinamica IT în general și a Internetului în special, probabil că în curând se va ajunge la un compromis calitate/mărime mai avantajos decât cele pe care le putem alege astăzi.

Digitized Sound



INTERNET

2 viteza de transmitere a datelor Mbps

PARTENERI

DeltaSoft - Braşov
Verena - Sibiu
Onix - Rm. Vâlcea

ElectroOrizont - Tg. Mureş
Romlotus - Galaţi
Tomrad - Constanţa
M&M Computers - Ploieşti

ROKNET
Connection with the future

Serviciul INTERNET oferit de

ROKURA

Bucureşti, str. Pitar Mos 20, sect. 1 / Tel. 01-211 1650 / Fax. 01-210 5201 / E-mail: office@rokneta.ro - http://www.rokneta.ro

Cine este singura persoană care încapă între șanțurile de la șenilele unui tanc fără să pătească nimic? Este singura persoană care are curajul să bage capul pe țeava unui tanc și să strige: Acțiune!:
Cristi Smaranda



conduceți atât cutia, cât și tureta. Designer-ul recomandă un joystick cu 4 butoane, iar în cazul în care nu-l aveți va fi destul de greu să vă adaptați datorită dificultății, la început, sincronizării a turetei cu corpul principal, anticipând ideal momentul tragerii. De multe ori veți putea ajunge pînă la a juca în doi, unul la înaintare și altul la ochire. Această soluție poate fi folositoare la început, dar mare

TANARUS



cau-zatoare de dispute între cei doi protagoniști ("de ce nu ai zis că te miști??? am tras numai în pe-reți!").

Tancul merge, dar să vedem cu ce. Totul de bazează pe energie. Nu avem fuel și rezervoare, acestea din urmă fiind înlocuite cu un soi de acumulatori. Teoretic energia nu se consumă, tancul primind constant "energy feed". Totul este ca input-ul de energie să fie pozitiv. El va evolua de la pozitiv la negativ în funcție de acțiunile tale. Astfel, în primul rînd, toate armele pe bază de energie o

să îți consume ceva, cele mai importante dintre acestea fiind clasicele lasere. Din nefericire, proiectilele pur și simplu se termină în cazul în care abuzați de ele. La capitolul defensiv se remarcă existența pe tanc a unei armuri și a unui scut. Armura este iremediabil afectată de lovituri, dacă se ajunge la ea, în timp ce scuturile folosesc aceeași energie pentru a se reface. De ce depinde totuși acest "energy feed"? Harta are poziționate în colțuri bazele echipelor identificabile prin culori (roșu, albastru, gri, verde). Dacă ești chiar în bază (lucru ușor de realizat, culoarea echipei fiind mai mult decît omniprezentă), energy feed-ul va fi pozitiv, urmînd astfel ca rezervoarele tale de energie să se încarce. Totul este pe dos însă dacă este vorba de o bază inamică, prezența ta acolo neavînd chiar un rol benefic asupra tancului pe care îl conduci.

Baza nu este însă singurul element care influențează nivelul energiei. Harta este presărată cu anumite poziții numite "recon", ce pot fi capturate. Un asemenea recon îți va oferi un boost de energie, similar



bazei proprii, deci importanța lor este vitală. Echipa care are mai multe asemenea zone are șanse mai ridicate să acumuleze scoruri mai mari. Ținînd cont de acestea, un atac asupra unei baze inamice trebuie bine planificat, avînd în vedere că energia ta și a coechipierilor (nu ai nici o șansă singur) va scădea rapid. Analizați bine harta și dispunerea inamicilor. Există proiectile ce pot fi lansate de la mare distanță, un asemenea tanc "transformat" în

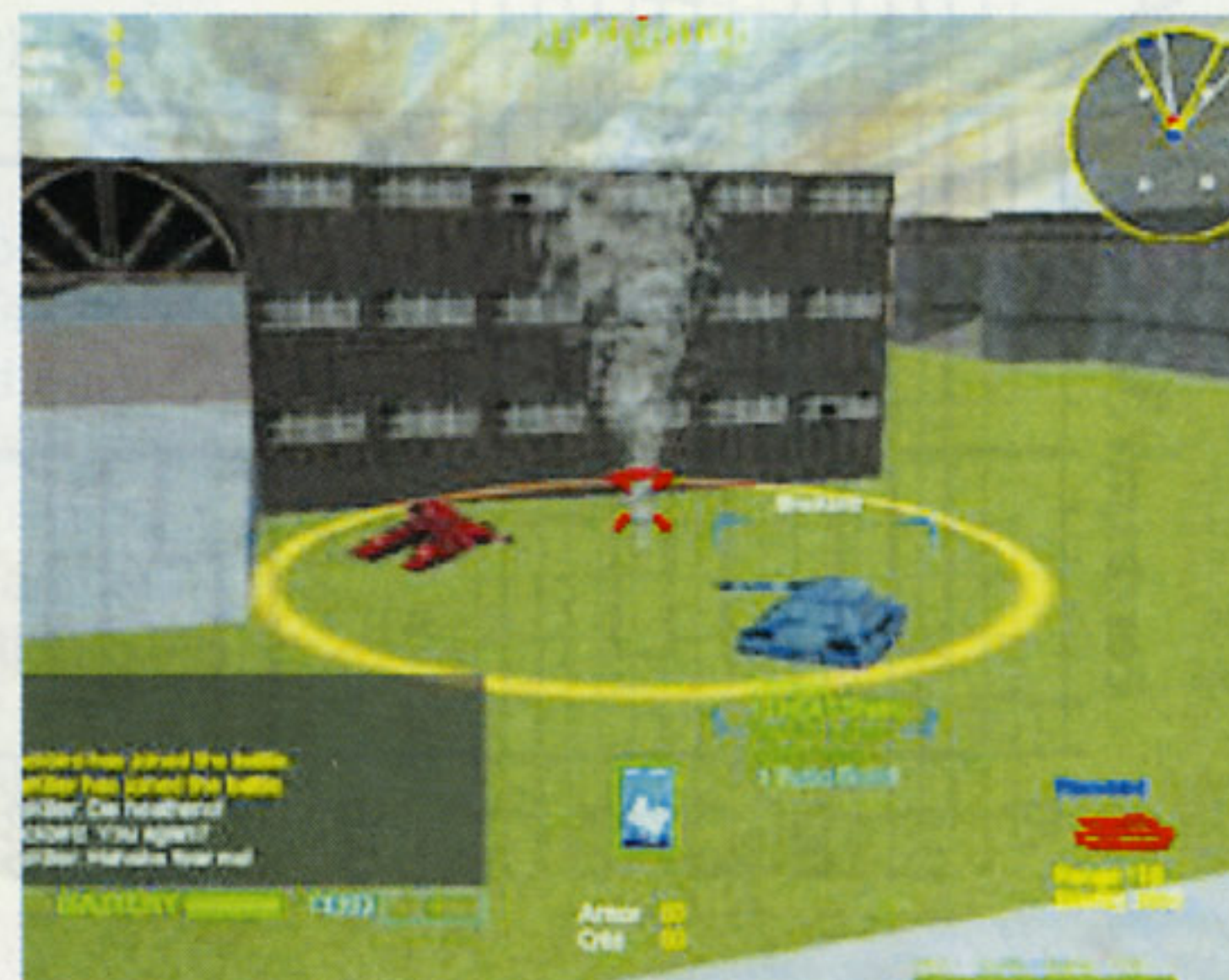


piesă de artilerie ajutat de altul care să îi corecteze aiming-ul este o variantă foarte ingenioasă. În plus diferitele modele de tancuri sunt destinate unor strategii diferite. Tancul disponibil și în varianta shareware se numește Vanguard, fiind mediu din majoritatea punctelor de vedere, cel mai bun fiind Devastator, care deși este greoi și încet, are o armură impresionantă și capabil să aducă cele mai mari pagube posibile în joc. Așa stînd lucrurile, știm ce vrem, știm cum să o facem, acum să găsim inamici și să le găurim armurile!

Voi încerca să continui glorioasa expediție în zona jocurilor online cu un nu mai puțin glorios exponent: Tanarus, cu "T" de la tanc. În unul din primele numere ale revistei a fost prezentat Subspace. Cîteva năvute pe un plan cu ceva obstacole, prindeai inamicul și trăgeai. Tanarus păstrează ideea de bază (să convingi dușmanul cu puterea tunului tău), însă se merge un pic mai departe atît ca idee cît și ca implementare.

Ca să poți juca nu îți trebuie mare lucru, cum de altfel este și normal pentru un joc care este destinat Internetului. Să ai calculatorul, să ai legătură la net și puțină voință. Fiind accesibil oricărui doritor de a-l încerca, creatorii Tanarusului pun la dispoziția celor interesați o versiune shareware a jocului disponibilă în două variante (long - include toate hărțile) și short care se pot găsi pe site-ul www.station.sony.com/tanarus sau www.tanarus.com. De asemenea găsiți aici și hinturi despre configurarea echipamentului de pe tanc, lucru disponibil însă doar pentru versiunile înregistrate ale jocului.

Cu toții trebuie să știți cam în ce constă un tanc. O cutie cu armură și șenile și o turetă mobilă cu un tun deasupra. Asta ar fi în mare, ideea principală. Deși nu este o simulare în toată regula, Tanarus este puțin dificil încît trebuie să



Site-ul lunii - www.annihilated.com

Debutul acestei rubrici găsește în prim planul analizei noastre unul dintre cele mai bine informate și dotate site-uri din lume, dedicate unui anumit joc. De ce am ales un site dedicat unui joc și nu unul cu informații generale? Tocmai din cauză că acestea se găsesc mai rar și au o importanță majoră pentru pasionați.

Astfel, lansarea de către Cavedog a revelației numite Total Annihilation a prilejuit și apariția celui mai bine realizat fan site al tuturor timpurilor: Annihilated. Având realmente "tone" de bunuri de oferit celor pasionați printre care se numără, evident, hărți, unități și patch-uri Annihilated are ca o carte de vizită impresionantă una dintre cele mai largi cifre de audiență din lume. Deși pentru cei pasionați această prezentare poate nu mai are rost, cei necunoscători care au intrat acum în posesia add-on-ului Core Contingency pot afla aici tot ce au nevoie pentru a deveni dependenți, de Cavedog, de joc. Atenție însă, că

de aici pînă la boală e doar un pas...

Meniul oferit de annihilated este vast. Aș începe cu specialitatea casei: noile unități oferite săptămînal de Cavedog, împreună cu unitățile oferite bonus. Sunt aici toate, atît pentru TA clasic cît și pentru Core Contingency. Hărți? Sunt și chiar în cantități mai mult decît satisfăcătoare, mai recent chiar avînd ocazia să văd unele extrem de interesante. Hărți cu teren înghețat pe care unitățile alunecă și au dificultăți în a nimeri ținta sau hărți cu lacuri de lichid acid ce îți toacă sănătatea unităților dacă nu ești îndeajuns de atent. Pentru a fi tot timpul la curent cu ultimele îmbunătățiri ale jocului ne sunt puse la dispoziție toate patch-urile apărute

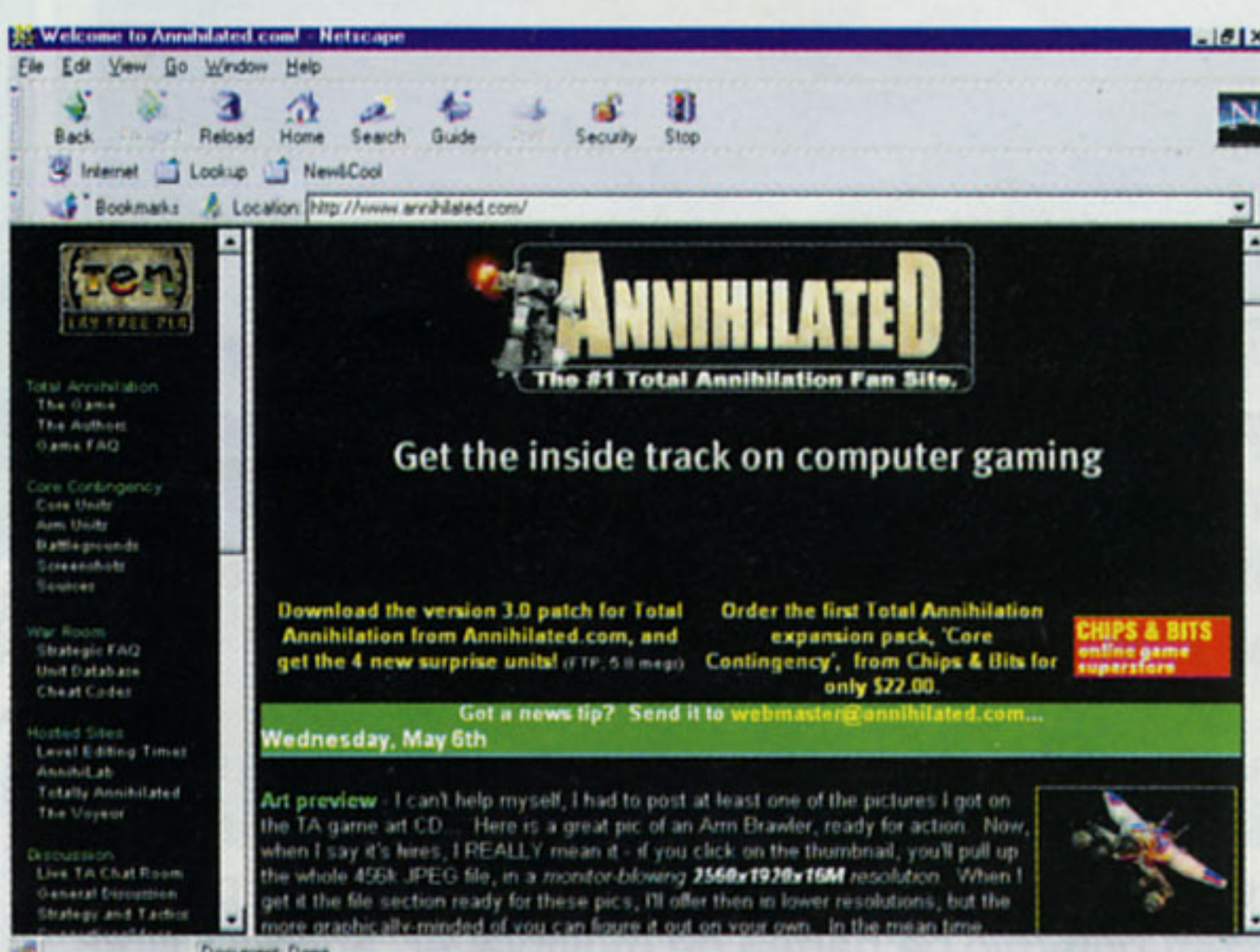
La felul doi sunt servite tactici și strategii. Pentru toate gusturile, condimentate cu o gamă variată de coduri de cheat.

Opțional pot fi servite și toate editoarele de hărți și nivele pentru TA existente, singura problemă însă este că în cazul în care o să vă jucați prea mult cu ele nu o să mai aveți timp chiar de TA. Dacă nu sunteți satisfăcut încă puteți lua o por-

ție de știri din branșă sau puteți intra în zonele de chat pe domeniul TA.

Și cum nu putem termina fără un desert, acesta vine de îndată. Screenshot-uri ce ne încîntă ochii, imagini ale unităților, la rezoluții diabolice uneori (ultima poză pe care am luat-o de aici este în rezoluție de 2560x1920x16M. Asta da calitate, aș putea să văd boabele de transpirație ale pilotului, dacă ar avea bineînțeles). Mai sunt iarăși de bun gust logo-urile pentru Windows. Asta dacă în loc să priviți plicticoasa siglă de la start-up-ul sistemului preferați să priviți un commander și cîteva tancuri. Lucru valabil și pentru shut-down, desigur.

Încă nu y-am convins? Dați drumul atunci unui browser la www.annihilated.com. Dacă nici după aceea nu spuneți da, am în cartier un pshihiatru.



De câte ori ți-ai dorit să "tragi" un joc în INTERNET?

De câte ori nu s-a întîmplat să "crape" totul?

Acum, noi îți oferim ... **LEGĂTURA!**

Sună la (01) 230 65 65 și ai să vezi!

SoftNet

NOI NU NE JUCĂM DE-A INTERNETUL!

<http://www.softnet.ro>

Net Gaming



Fiind recent trimis în misiune pe Internet Gabriel Mihalache a descoperit că viața nu este așa de grea pe cum pare și că lumea este foarte bună, în general. Aaa.. și că se pot juca și jocuri on-line

Dacă ar fi ceva de reproșat industriei moderne de "gaming" este AI-ul, de multe ori prea simplist, sîcîitor sau doar prea anost. De aceea în ultimii ani s-a pus un accent puternic pe partea de multiplayer, apogeul fiind atins cu Quake, singurul joc de pînă atunci mai bun în multiplayer decît în modul "campanie". De atunci multe s-au făcut și s-au spus, dar mai interesant este că de ceva vreme ideea de multiplayer pe Internet nu mai este așa de străină pentru gamerul român. Revista noastră a prezentat posibilitățile și modurile de conectare ale unei rețele locale, așa că în acest număr vă vom prezenta posibilitățile de joc pe Internet.

Să plecăm de la ideea că ai instalat cu succes modemul, că ai conectat cablul telefonic iar ISP-ul tău (Internet Service Provider) este pe recepție și îți transmite deja paginile marilor case de jocuri ca Westwood, Blizzard sau Id Software, acum vrei doar să te joci!

În mare, ai cîteva opțiuni: poți juca pe servere dedicate, indiferent de joc, poți să te antrenezi la jocuri simple și clasice precum șahul sub forma unor appleturi Java pe diferite servere http, sau poți să folosești unul dintre serviciile pentru specialiști: Kali, Battle.net și Heat.net! Tehnologia serverelor dedicate nu e nouă pe Internet, dar să folosim un exemplu elocvent și de actualitate, Quake 2. Tot ce trebuie să faci e să găsești într-un fel sau altul pe Internet adresa IP a unui server dedicat de forma xxx.xxx.xxx.xxx(:port).

Gata, totul e bine! Ai găsit un server cu viteză acceptabilă și ești gata de joc. Pornești Quake-ul și tastezi la consolă comanda connect xxx.xxx.xxx.xxx:port după care jocul ar trebui să continue în mod fluent. Ar trebui să fi atent să ai instalat "Point Release 3.14", versiunea curentă a majorității serverelor ce se respectă...

Din păcate, cu Quake 2 am atins un punct sensibil, partidele pe Internet fiind foarte lente, iar dacă serverul a detectat o întârziere prea mare riști să fii deconectat sau doar să nu te mai poți mișca... Pentru cei cu acces de viteză medie e de preferat să încerce un Jedi Knight sau poate chiar o strategie, care în majoritatea cazurilor merg la sigur.

Despre micile jocuri Java nu sunt multe de spus...

Battle.net

Battle.net e un serviciu bun, cu punctele sale proaste. Viteza de transfer e decentă și interfața simplă, iar programul de conectare vine cu oricare dintre jocurile Blizzard. Aici se atinge și un punct nevralgic: serviciul deși este gratuit nu suportă decît jocurile făcute de Blizzard, în speță Diablo și noul venit Starcraft. E de preferință să ai o versiune originală a jocului sau s-ar putea să te trezești deconectat, o bilă neagră (de bowling) pe capul celor ce cumpără jocurile "de la tarabe". Battle.net rămîne un serviciu de văzut, măcar că joci un produs Blizzard și că ai totul gata instalat cu acesta. Serverul web este destul de bine structurat, o foarte bună sursă de știri, mai ales că suportă atît MsIE cît și Netscape Communicator. Ar trebui să ne aducem aminte că Diablo este unul dintre cele mai vîndute jocuri vreodată, unul din preferații mei și deci serverul merită văzut, măcar așa că a intrat în istoria jocurilor.



Un foarte bun exemplu poate fi Yahoo! Care pe site-ul sau "My Yahoo!" a dezvoltat atît un sistem de mesajerie cît și un pachet complet de jocuri precum șah, dame, hearts și altele. Oricine, oricît de slabă ar avea banda de transfer, își poate permite să down-loadeze appleturile și apoi să joace șah real-time cu un inamic necunoscut. Majoritatea motoarelor de căutare îți pot indica cele mai bune site-uri pentru acest tip de jocuri... O modalitate mai pitorească și mai

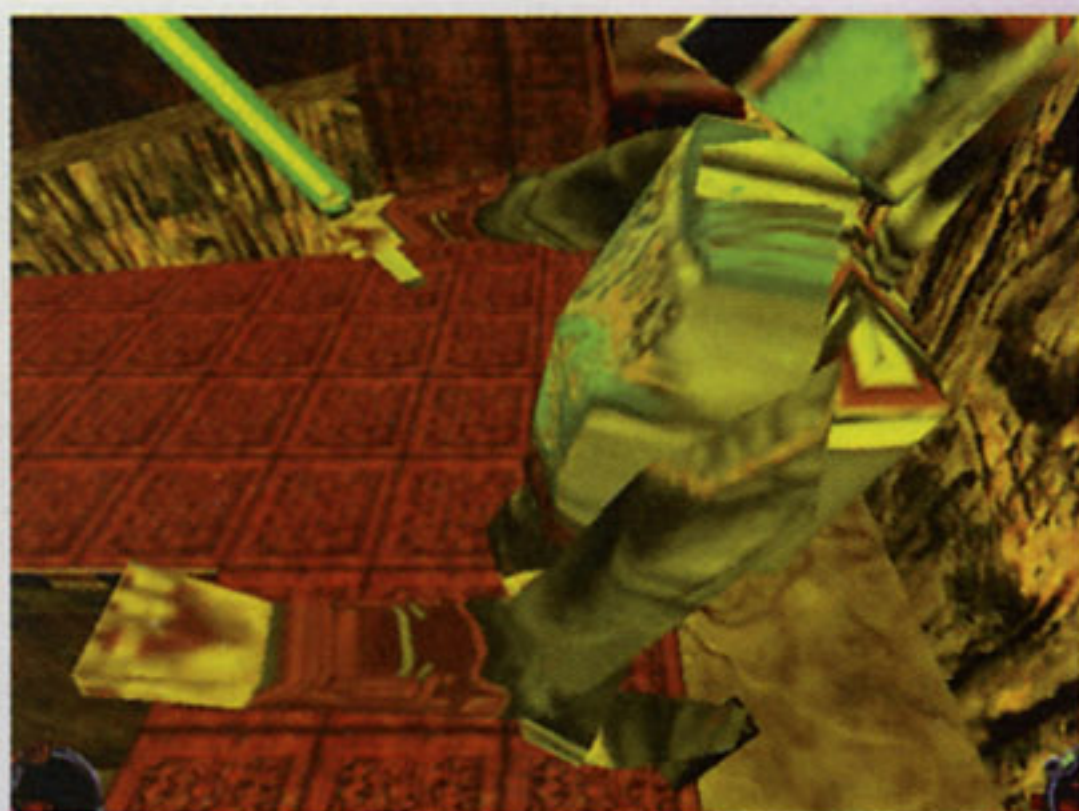
pentru cei "calm&strateg" sunt jocurile pe tururi, by-email, lungi partide un prietenii care pot degenera în adevărate războaie nervoase, strategia aici atingîndu-și extremul. Din păcate aceste partide se pot întinde prea mult și evident unii jucători ar putea pierde interesul. O soluție ar fi ca ambii jucători să fie on-line în același timp și să-și joace ceva mai repede tururile. O partidă de Panzer General 2 jucată de mine a durat aproximativ o lună, un tur pe zi. Par-

Heat Net

Heat.net un serviciu nou, din state, cu o pagină incredibil de rapidă și îmbietoare. Serverul te întîmpină cu o pagină high-tech JavaScript, iar după un walk-through foarte convigător, bazat pe ideea "virtual violence, so peace might reign on Earth" sau cam așa ceva, ești gata să te înscrii. Acest serviciu m-a impresionat prin simplitatea interfeței, cît și prin utilitatea ei. Heat te introduce într-un univers plăcut, unde zeci și sute de clanuri de diferite tipuri te îmbie să li te alături, cu un design țeapăn, demn de un webmaster original. Deși s-ar putea să vă mirați, acest server are întârzieri chiar sub 1000 msec ceea ce înseamnă că s-ar putea juca detașat un mic Warcraft în patru sau chiar ceva mai serios (no offence, dar sunt sătul de Warcraft ca de mere pădurețe). Cu puțin noroc poți să te bucuri de ceva partide bune, înainte ca perioada de free-trial să se termine (poți oricînd să te înregistrezi).



Singurul lucru neplăcut în legătură cu acest server este timpul de download a utilitarului de conectare (katalyst - ce nume important!) care se poate întinde chiar pe durata cîtorva ore... Heat rămîne de văzut, măcar că suportă ultimele jocuri precum "Battle Zone", Quake 2, Jedi Knight!



tea bună a acestui mod de joc este că din nou viteza de tranfer nu contează, iar și cei care au acces "e-mail only" pot juca.

Din alt punct de vedere, pe Internet se desfășoară mai multe partide gigantice de questuri by-email, evident cu personaje reale și imaginare, generate din mailing-list. Din nou vă sfătuiesc să folosiți un motor de căutare pe web precum Alta Vista sau Yahoo! Care poate repera aceste partide. În general webmaster-ii dau dovada de imaginație iar aceste partide se pot dovedi un adevărat succes, asta doar dacă nu te supără că jocul se desfășoară pe durate lungi de timp, iar unii dintre jucători pot rupe fluxul de poștă, în acest caz

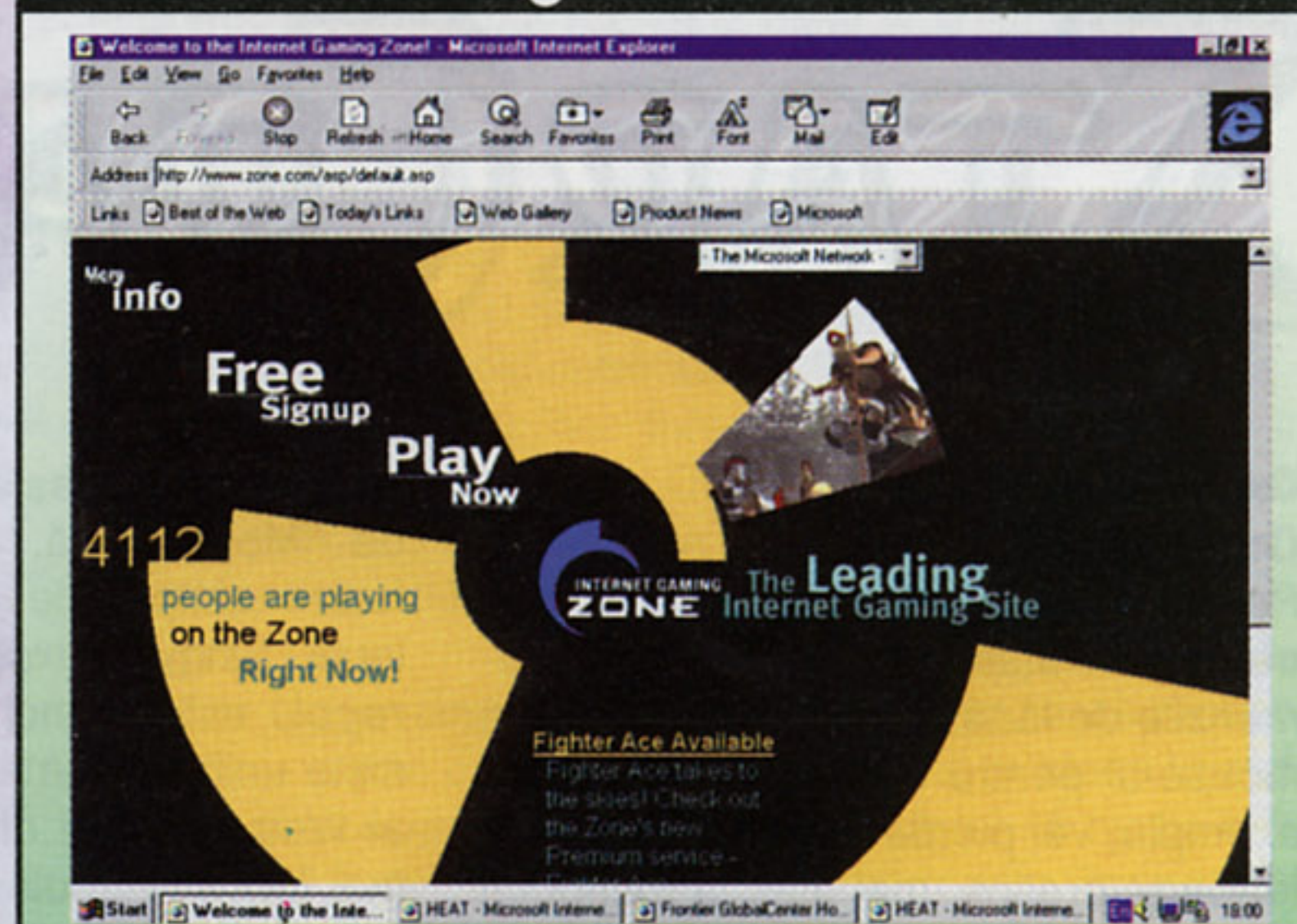
după o vreme administratorul redistribuie "rolul" sau improvizează chiar ei... Aceste tipuri de jocuri sunt asemănătoare mud-urilor și se bucură de un real interes din partea utilizatorilor de Unix/Linux, așa că nu aveți nici o scuză să nu încercați și voi!

Centura la categoria grea este deținută de servicii dedicate multiplayer precum ar fi binecunoscutul Kali, Battle.net, serviciul dedicat Blizzard, Internet Gaming Zone și Heat.net, "cel mai tare din parcare!" (cel puțin după părerea mea)... Ideea de bază e simplă. Download-ezi programul de conectare a serviciului, după care ai o perioadă de free-trial în care poți să joci cam ce vrei.

Țin să subliniez aici că programul nu te împiedică în nici un fel să te înregistrezi (să plătești) în perioada de probă, ba chiar invers... Conectarea e în general ușoară și partidele bune, deci se merită timpii interminabili de download a executabilului de conectare (între 5-10 Mb, ceea ce înseamnă aproximativ 1-1,5 sau chiar 3 ore de transfer pe o legătură mediocră). Să dăm cărțile pe față, toate serviciile au puncte forte cât și "bile negre", totuși vă sfătuiesc să le încercați pe toate, sau cel puțin pe cele mai rapide înainte de a alege vreunul, mai ales că nu avem cu toții același furnizor.

O altă categorie de jocuri, foarte puțin prezente la noi în țară sunt jocurile special concepute pentru Internet. Dintre acestea câteva totuși s-au remarcat și pe la noi: spectaculoasa serie Ultima, copilul minune al Internet Gaming-ului, Warbirds (prezent integral și pe CD-ul din numărul trecut) și Subspace, un shut-em-up 2D foarte gustat, o combinație între "Tyrian" și un sistem complex de joc pe echipe. Elementul inedit în legătură cu acest joc este că, în afară de deatmatch și cooperativ se poate juca și după nenumărate seturi de reguli, specifice serverului. De exem-

Internet Gaming Zone



"Internet Gaming Zone" este un server de multiplayer foarte căutat, deși nu înțeleg de ce... Proprietate a Microsoft (să se citească Bill Gates), serverul oferă suport gratuit pentru jocurile firmei din Redmond, în plină dezvoltare. Fanii AoE vor găsi aici tot de ce au nevoie pentru a desfășura o partidă bună, însă aglomerația și arhitectura serverului împiedică jucătorii din România să iabă un acces fluent în majoritatea cazurilor. Puteți aplica aici soluția universală, să vă conectați cam pe la 2 a.m. când tot americanu doarme și liniile de pe la noi sunt mai libere. Un alt lucru sîcitor despre acest serviciu este că pînă de curînd a funcționat numai cu MsIE și deci fanii Netscape au fost nevoiți să treacă mai departe. Acum însă problema s-a rezolvat.

plu dacă ai chef, poți să joci un fel de fotbal american, sau doar CTF în spațiu...

Adevărul crunt este că nu oricine poate juca orice și mai ales oricînd, și cum sinceritatea e punctul meu forte (ce modest ești -Ed!) nu pot decît să fac observații vehemente webmasterilor de pe la noi, că nu s-a deschis și pe la noi un server mic, pentru sărmanul public român. Cel mai apropiat server de acest tip, l-am reperat în Ungaria, dar timpii lui sunt mai proști decît ai unui server din State, datorită modului vicios și pro-american în care e structurat Internetul. Un server pe unul din back-boneurile noastre ar fi ceva foarte bun, măcar că gamerul român ar plăti pentru acces!!! În concluzie, nu pot să dau vina pentru situația actuală decît pe aglomerația pe serverele locale. Însă, totuși chiar și așa, se poate juca decent o strategie, mai un Jedi Knight sau chiar Quake. Rămîne de văzut ce se va întîmpla în continuare! Eu unul vă sfătuiesc călduros să încercați o astfel de partidă dacă sunteți sătuli de un AI slab sau de aceeași oponenti pe rețeaua locală! Eu unul aștept păreri și sugestiile voastre.

Kali

Kali este unul dintre veteranii acestui mod de joc: după downloadul interminabil programul caută pe hardul tău jocurile compatibile cu acest mod de joc și crează un toolbar cu acestea, după care se conectează la serverul principal Kali și ia lista cu serverele active, în general destul de multe, cu timpi de acces ce variază considerabil. O interfață simplă tip IRC te ajută să stabilești cîte ceva cu ceilalți jucători înainte să pornească partida. Din păcate există și



părți negative, astfel dacă un server detectează o întârziere prea mare, caracteristica accesului Internet din România, vei fi refuzat voalat și deci destul de puține servere te vor primi... o să ai mult de căutat! Kali suportă majoritatea jocurilor la modă precum Quake, Starcraft, Quake 2, Diablo, Jedi Knight și Forsaken



STAR CRAFT

Controlul unităților

Comenzile

Pentru a obține un randament maxim trebuie învățate și folosite toate comenzile de la tastatură. Dacă folosești mouse-ul pentru a construi clădiri, de exemplu, vei pierde mult timp care este foarte prețios, mai ales la începutul jocului. Învăță să creezi unități și să construiești clădiri doar printr-o simplă apăsare de tastă sau să dai comenzi unităților folosind cât mai puțin butonul din dreapta. Singura excepție ar putea-o constitui upgrade-urile care pot fi făcute, așa spune, mai bine folosind mouse-ul: oricum ai nevoie de timp pentru a cântări toate upgrade-urile pe care le poți face (de obicei ai de ales din mai multe). Fiecărei unități i se pot da mai multe comenzi. Iată și câteva dintre ele.

Attack. Aceasta este o comandă pe care mulți o neglijează considerând că un simplu click cu butonul din dreapta este îndeajuns. Totuși, această comandă, ce se dă folosind tasta "A" este foarte utilă în anumite cazuri. Cine nu a pățit să strângă o armată frumusică, să o trimită către adversar, iar pe drum aceasta să fie interceptată de un grup inamic, acesta să înceapă să tragă în unitățile tale și ele să nu schițeze nici cel mai mic gest de apărare, continuându-și liniștite drumul? Aceasta poate fi și mai umilitor, dacă inamicul avea mai puține (sau slabe) unități decât ale tale. Ideea este că întotdeauna când muți niște trupe pe hartă, fie că intenționezi să ataci fie că doar le muți, trebuie să folosești tasta de atac apoi să clickezi pe destinație. Aceasta deoarece se poate întâmpla situația penibilă descrisă mai sus, adică pe drum să se întâlnească cu unități inamice și să nu tragă în ele. Dacă ai folosit tasta de atac, unitățile tale vor ataca de cum le văd pe cele inamice, iar după ce le-au distrus vor merge mai departe către destinație. Va trebui să-ți între în obicei

să folosești această tastă în loc de cea de "Move". Iată, așadar, o metodă foarte simplă de a înlătura un risc inutil. Singura excepție de la această regulă este atunci când vrei să ataci niște unități anume. De exemplu dacă ai vrea să ataci direct țărani, trebuie mai întâi să-ți muți cu "M" (Move) sau click pe butonul drept trupele lângă aceștia, apoi să-i ataci direct. Dacă foloseai "Attack" pe țărani, unitățile tale s-ar fi luat de primele unități inamice care le ieșeau în cale (fie ele trupe fie clădiri). Și când ataci normal, este de preferat folosirea tastei "A" în loc de click deoarece click-ul necesită ca ținta să fie pusă pe o unitate inamică, altfel oamenii tăi se vor deplasa înspre acel loc, rezultatele fiind, din nou, un dezastru total.

Ordinul de patrulare ("Patrol") are și el întrebuințări speciale. Pentru a explica câteva dintre ele trebuie înțeles cum funcționează. O unitate pusă pe patrol se va plimba în zona în care a fost asignată și în cazul în care detectează prezență inamică, va ataca. Există - foarte important - o prioritate în atacuri astfel că întâi vor fi atacate unitățile militare, apoi turetele, apoi țărani și doar dacă nu există acestea în apropiere, atunci unitățile tale vor ataca clădirile. Aceasta asigură o eficiență foarte mare. Mai mult, o unitate pusă să patruleze va urmări o unitate inamică ce încearcă să scape pînă o omoară sau pînă o pierde din vedere, după care se va reîntoarce să patruleze în poziția inițială. Vă puteți acum da seama de eficiența unei patrule printre țărani inamicului, sau pur și simplu prin baza sa. Principalul avantaj este că nu trebuie să mai ghidezi trupele pentru fiecare clădire sau fiecare inamic, acestea vor ataca de la sine, tu în timpul acesta fiind liber să faci altceva.

Comanda "Stop" va indica unității tale să se oprească, însă dacă este atacată nu va ezita să plece și să urmărească pe atacator. "Hold Position" în schimb, nu va mai permite unității să plece, chiar dacă este atacată și nu poate riposta (atac de la distanță). Totuși, va lovi în inamicii din imediata apropiere (unități și clădiri adiacente). Ambele comenzi sunt utile pentru unitățile cu range (care trag de la distanță), ca nu cumva ca acestea să meargă către adversar în loc să-și folosească avantajul focului de la depărtare.



Este foarte util ca în timpul jocului să creezi grupuri de unități (cu ctrl-<cifra>) pe care apoi să le selectezi foarte facil (cu <cifra>). Este de asemenea recomandabil ca atunci când ai, de exemplu 12 unități, să nu creezi un singur grup de 12, ci 2 de câte 6. Astfel vei avea o mai mare manevrabilitate, iar unitățile pot fi folosite mai eficient. Trebuie știut și folosit faptul că și clădirile pot fi asociate unui grup. De exemplu, le poți asigna cifrele de lângă 9, clădirilor ce produc unități, iar în timpul unei bătălii, când trebuie să fi atent la locul conflictului, în loc să te reîntorci în bază, să selectezi (eventual cauți) clădirile respective, apoi să dai comanda și să te întorci, nu trebuie decât să apeși tasta respectivă și să dai comanda de creare; aceasta fără să fie nevoie să părăsești ecranul cu bătălia.

De asemenea, este utilă salvarea de poziții pe ecran în locurile în care trebuie să te centrezi foarte repede. Tasta SPACE este foarte folositoare, atît cînd este vorba de terminarea unui upgrade sau unei unități cît și cînd este vorba de atacuri. Folosirea waypoint-urilor nu trebuie niciodată neglijată. Este stupid să ataci o bază prin locul unde este cel mai bine apărată (de obicei dinspre locul de unde vii tu). Așadar de multe ori va trebui să "ataci prin spate", ceea ce presupune o ocolire discretă a bazei inamice. Această acțiune se realizează foarte ușor dacă folosești waypoint-uri (punctele prin care va trece succesiv unitatea respectivă), ocolind cu acestea o apărare lacunară. O altă utilizare importantă a waypoint-urilor (reamintesc că se folosește tasta shift+comenzi pentru a le executa în ordinea în care au fost date) apare atunci când ataci cu unități cu foc de la distanță (Hidre de exemplu) mai ales dacă cei pe care îi ataci nu pot da decât de aproape (Zealots de exemplu). Vei folosi "A" (attack) pe o unitate inamică, apoi cu shiftul apăsat, vei face același lucru pe alta și pe alta ș.a.m.d. Eficiența acestui mod de atac este evidentă, unitățile tale vor trage cu foc concentrat, pe rînd, în toate unitățile inamice.





În concluzie, sfatul meu este să exersați foarte mult cu aceste comenzi, aceasta fiind singura cale către o folosire corectă și eficientă a acestora.

Economia

Aspectul economic constă la StarCraft în colectarea resurselor (minerale și gaz Vespene) și gestionarea lor cât mai eficientă. Astfel, unitățile care colectează aceste resurse vor fi denumite generic țărani (fie că sunt SCVuri, Drone sau Probe). Prima chestiune este că nu este nevoie de o puzderie de țărani care să extragă resursele (la Warcraft 2, de exemplu, cu cât mai mulți, cu atât mai bine). La StarCraft, mai mult de un țaran nu poate extrage dintr-un depozit de minerale sau dintr-o rafinărie de vespene. La minerale, pentru fiecare depozit este nevoie de maximum 2 țărani; la vespene, dacă acesta este lângă bază, mai mult de trei țărani nu vor aduce mai mult gaz. Așadar numărul de țărani la care trebuie să te oprești pentru o bază este de 2 x numărul de minerale + 3 la vespan + 3 pentru reparații și pentru construcții. La zerg trebuie să ții seama că pentru fiecare clădire se consumă o dronă (așadar și 50 de minerale în plus). Întotdeauna să îți bazezi dezvoltarea economică pe strategia pe care o adopți: dacă vrei să faci numai Zealots, nu vei avea nevoie mare de vespene la început, dacă vrei să faci battle-cruisere, însă trebuie să începi extracția de vespene foarte devreme. De asemenea întotdeauna să îți modelezi producția pe baza resurselor existente. Dacă ai mai multe minerale decât vespene, de exemplu, mărește extracția de vespene și concomitent nu mai crea decât unități care costă doar minerale (sau f. puțin vespene); la fel adaptează-te și invers. Dacă se întâmplă să pierzi un meci și să rămii cu foarte multe resurse în cont, imediat să te gîndești ce ai făcut greșit și la cum puteai să folosești acele resurse. În general este bine să îți cheltui resursele foarte repede, și acestea niciodată să nu depășească 1000 simultan (mi se pare și așa prea mult).

La StarCraft este foarte importantă extinderea. Prin limitarea capacității de

extracție, în cele mai multe meciuri este imperativă crearea unei alte baze. Aceasta trebuie să fie protejată destul de bine și construită cât mai discret (pentru a nu fi descoperită prea devreme de inamic). De asemenea, ținta ta principală trebuie să fie aceste baze, care în cele mai multe cazuri devin ele însele baze principale de extracție (bazele inițiale se consumă relativ repede). De aceea trebuie să știi foarte bine harta, să știi unde să te extinzi sau unde să cauți alte baze ale inamicului. În general, într-un meci între doi jucători de valori egale, câștigă cel care s-a extins mai bine.

Tot de dezvoltarea economică ține și modul în care îți construiești fermele. Este esențial, mai ales la început, să nu rămii fără locuri de creat unități, așa încît, doar dacă nu vrei să faci ceva anume, este bine să faci cîte o fermă imediat ce ai mai puțin de trei locuri libere, evitînd astfel orice întîrziere.

Scouting

Primul pas pentru câștigarea unui meci este să știi ce face inamicul. Jocul pune la dispoziție așa-zisele unități detectoare, care suplimentar, pot detecta și unități cloakate. De asemenea, fiecare rasă posedă posibilitatea de a cerceta foarte bine harta. Astfel terranii beneficiază de Comsat Station, Zergii de Overlordzi (foarte devreme), Părăsite și posibilitatea de a se ascunde în pămînt, și, nu în cele din urmă, Observerul este una dintre cele mai utile unități i Protoss. Dacă știi ce face inamicul, știi cum să-ți gîndești tacticile și îi vei contracara, în general toate acțiunile. Cu o bună recunoaștere, vei găsi repede bazele secundare, care trebuie eliminate cît mai repede. Invers, trebuie să faci în așa fel încît acțiunile tale să fie cît mai discrete. Așadar, ai mare grijă la spioni (Paraziți, Observeri etc.) și încearcă să scapi cît mai repede de ei. Nu lăsa inamicul să știe ce faci, altminteri îi va fi mult mai ușor să te păcălească.

Atac

Se poate afirma că în general un atac bun poate ține și de apărare. Așadar ideea generală este să nu vă lăsați să fiți atacați ci să atacați primul. Fie că este vorba despre rush sau despre un joc îndelungat, aproape întotdeauna cel cu inițiativa de atac va triumfa.

Principalul aspect într-un atac este să nu ataci cu unități de același tip. Întotdeauna este bine să ai unități cît mai diverse. Aceasta din cauză că fiecare unitate este altfel și pe lângă faptul că poate face probleme mai mari inamicului, eviți și situația în care trupele tale sunt respinse ușor doar din cauză că inamicul avea niște unități foarte bune la exterminat unități de tipul celor cu care ataci. Un atac este mult mai eficient dacă combini unitățile care atacă de aproape cu cele care atacă de la distanță. De exemplu, un grup de Hidre este mult mai eficient dacă au zerglingi în rol de carne de tun; sau dragoonii sunt mult mai periculoși dacă au Zealots în față. Niciodată (în afară de la început) să nu ataci cu unități care nu pot riposta atacurilor aeriene (decît dacă ști în mod

sigur că inamicul nu poate să va atace astfel); aceasta este greșeala întîlnită frecvent, chiar și la jucătorii experimentați.

Apărare Generală

Apărarea este și ea o strategie bună în măsura în care tu cauți să respingi cu pierderi minimale, atacurile inamice, în timp ce te dezvolti către atacul final.

Dacă folosești multe turete, nu uita că investești în forțe cu care nu poți ataca. De asemenea, să ai grijă să te extinzi, pentru a nu lua plasa izolării în bază, caz în care vei deveni sac de box pentru inamic. Încearcă, în timp ce te aperi, să dai atacuri discrete, care să producă pagube notabile adversarului (atac la țărani, la baze secundare etc.). Ține minte că dacă vezi că inamicul te atacă în continuu, există o mare posibilitate ca baza lui să nu fie bine apărată, în care caz, un atac prin surprindere i-ar putea fi fatal.

Întotdeauna fii atent la țărani. Aceștia sunt ținta nr. 1 a inamicului și trebuie protejați corespunzător. Dacă inamicul vrea să îi atace încearcă să pleci cu ei înspre trupele tale, inamicul de multe ori ocolindu-le pentru a ataca doar țărani. În cazuri de disperare, ține cont de faptul că țărani pot și ei să atace, și au o putere cu care pot să copleșească niște atacatori foarte slabi (cîteva zerglingi, 1-2 zealots). Uneori însă este mai bine să lași țărani să aducă minerale pentru a respinge atacul cu alte unități și pentru a nu stopa producția. La zergi în caz de atac la drone, acestea pot fi bătute în pămînt, dacă inamicul nu are detector.

Folosește din plin abilitățile (vrăji) unităților-magi. Astfel, o forță brută de peste 12 Battle-cruisere, de exemplu, poate fi răvășită ușor dacă se folosesc vrăjile defilerilor combinate cu alte unități. Pentru mulți este mult mai ușor de folosit vrăjile în apărare decît în atac.

Teamplay

Există două mari tipuri de jocuri pe echipe: cu resurse în comun (de tip "team" și cele normale. Diferențele sunt destul de mari. Pe echipe, strategiile se schimbă oarecum, aici intervenind și elementul de joc cooperativ. În nici un caz nu fiți individualiști și nu jucați ca și cum fiecare membru al echipei ar fi de unul singur. Comunicarea între coechipieri și strategiile combinate sunt de bază.

Există aici mai multe strategii, atacul împreună, atacul separat, apărarea împreună etc. Întotdeauna trebuie ținut minte însă că în general, coechipierii apără excesiv o anumită bază (cea atacată prima), în timp ce celelalte baze nu beneficiază de atîta atenție. Evident trebuie atacate acele baze, în nici un caz nu trebuie urmărită spargerea apărării din baza fortificată. Puteți încerca, de exemplu, ca unul dintre voi să îi hărțuiască pe inamici în timp ce celălalt se dezvoltă foarte mult și în final nu mai are cum să piardă (însă această strategie este extrem de riscantă). Voi mai reveni asupra acestui aspect în articolele viitoare.

Articol preluat prin transfer anorganic din creierul lui Radu Leșanu



Age of Empires

- partea a II-a -

...cu Radu Leșanu



Strategii pe mare

Ideea generală pentru câștigarea unui joc pe o hartă cu insule este destul de greu de intuit: cheia este să nu colectezi hrana de pe uscat decât de la primele tufșuri, pe urmă, sursa de hrană devenind, în mod exclusiv, bărcile de pescuit. Acestea sunt foarte eficiente în aducerea hranei, având și avantajul că nu costă decât lemn, spre deosebire de villageri care consumau hrana necesară upgrade-ului. În concluzie upgrade-urile merg mult mai repede pe apă. Este bine de știut, de asemenea, că bărcile de comerț (trade boat) nu sunt prea utile. Acestea fiind spuse iată ordinea construcțiilor și tacticile care trebuie adoptate.

Stone Age

La început, presupunând toți parametrii lăsați pe default și era de pornire ca fiind Stone Age vei avea la început un Town Center și trei villageri. Primul pas care trebuie făcut este să fie construit un villager de la Town Center, iar dintre cei pe care deja îi ai, unul să construiască o casă. De acum încolo, de la Town Center vor fi date ordine de creare a unui villager, imediat ce apare cel precedent. Ceilalți doi villageri cu care ai început jocul, trebuie trimiși să caute un loc cu tufșuri. În momentul în care îl găsesc, trebuie plasat un "Granary" cât mai aproape de acesta. După ce apare al patrulea villager, trebuie luat împreună cu cel care a construit casa și pus cu ceilalți doi la cules fructe. Următorul vil-

lager care iese din Town Center trebuie pus la lemn (de preferat să se aleagă un copac cât mai aproape de Town Center pentru ca timpul de culcare să fie minim.

Cel de-al șaselea villager va fi pus și el la fructe. Cu acesta, la tufșuri vor fi deja 5 villageri, suficienți pentru a produce hrana necesară creării "pe bandă rulantă" a villagerilor, la Town Center. De asemenea trebuie avut în vedere că în momentul când la case mai este loc doar pentru doi villageri, trebuie pornită construcția unei noi case pentru că lipsa acestora să nu constituie o piedică în crearea continuă. În momentul în care încep să fie construite și bărci, casele trebuie create în ritm și mai mare.

Următorii villageri care vor fi creați de acum încolo, vor fi toți puși să taie lemne, sau după nevoie să construiască o casă. În momentul în care lemnul permite, se va construi un "Storage Pit", care trebuie neapărat situat lângă o pădure. Este bineînțeles recomandat ca lângă acesta să mai existe și o a doua resursă (aur, piatră sau chiar elefanți sau gazele). După ce acesta este construit, țărani de la lemn vor fi mutați la pădure de unde vor colecta mai eficient.

În acest ritm, se vor scoate villageri până în momentul în care ai 20-25 (mult mai mulți decât pe land).

Aici vine deosebirea esențială față de o hartă de uscat. Pe mare ai avantajul existenței bărcilor, care trebuie create cât mai repede. După crearea Storage Pit-ului, prima clădire importantă pe care trebuie să o faci (evident făcând abstracție de casele care au prioritate maximă) este un Dock. Pentru construcția acestuia este bine să folosești cel puțin doi villageri pentru ca timpul de construcție să fie cât mai mic. Imediat ce a fost construit primul doc, trebuie deja să te gândești la plasarea unui al doilea și apoi unui al treilea.

Dacă lemnele sunt din belșug și nu ai avut probleme

cu dezvoltarea poți opta și pentru construirea unui al patrulea Dock. De la fiecare Dock se vor crea bărci de pescuit în mod continuu, la fel ca și villagerii.

Crearea în mod continuu va fi grăbită de rezervele mari de lemn pe care le produc villagerii.

În acest timp ritmul de aducere a hranei de către villagerii de la tufșuri va fi în scurt timp egalat și depășit de ritmul



bărcilor de pescuit, care realizate de la trei docuri simultan vor fi cu mult mai multe. În această configurație, va fi strânsă foarte repede cantitatea de hrană necesară primului upgrade (500). Imediat cum aceasta este atinsă, se va demara procesul de upgrade, iar de la docuri se va continua producerea de bărci de pescuit. De asemenea, în scurt timp, tufșurile se vor termina, iar villagerii care i-au cules vor fi puși să taie și ei lemne. Aici, foarte mulți jucători greșeau, punându-i pe aceștia la o altă sursă de hrană (elefanți eventual), această manevră nefiind decât dăunătoare din moment ce este mare nevoie de lemn, iar hrana va fi oricum din belșug. Chiar dacă lângă oraș aveți o turmă de 5 elefanți (wow!), nu vă lăcomiți să îi devorați. Nu ar folosi la nimic.

Tool Age

În timpul Upgrade-ului se va construi o Baracă, necesară pentru construcția unor structuri din Tool Age. Așadar, imediat ce s-a intrat în Tool Age, fiecare doc va fi redirectionat către producția de Scout Ship. Aceasta este prima barcă de



atac, destul de eficientă, cu care se poate chiar controla marea. Ideea este să construiești cât mai multe astfel de bărci. Pe de o parte, cum ai mai multe, vei putea începe să hărțuiești inamicul, iar ulterior acestea vor fi transformate în ambarcațiuni superioare, deci nu ai nimic de pierdut.

Astfel, pe mare, se vor începe acțiuni de recunoaștere cu ajutorul acestor bărci, iar dacă inamicul este descoperit și nu are apărare se va trece la atac direct. Dacă nu, se va aștepta. În cazul în care inamicul are și el bărci de atac, se poate estima dacă ești în stare să învingi într-un eventual atac. Chiar dacă în cele din urmă vei fi respins (de apărare țărmurile proprii este destul de facil), în puținul timp pe care îl ai după ce ai câștigat bătălia, îi poți decima flota de pescuit, lăsând mult în urmă inamicul: dacă a adoptat aceeași tactică, adversarul nu prea are șanse de remediere rapidă. Rețineți că nu trebuie să vă sperie faptul că inamicul are un turn sau două situate pe mal; acestea cad destul de repede în fața mai multor Scout Ship-uri.

Pe uscat, ideea este să îți realizezi cât mai repede construcțiile necesare pentru Upgrade. Aceasta deoarece bărcile de pescuit vor aduce foarte repede hrana suficientă pentru Bronze Age (800). Trebuie construite două clădiri din trei posibilități: Market, Archery Range și Stables. Opțiunea vă aparține; eu aș face Stables și Market. Prima clădire ar fi folosită pentru a crea rapid un Scout în scopul cercetării insulei pe care ești și pentru cavaleria pe care o va produce ulterior. Marketul este util, bineînțeles, pentru upgrade-urile pe care le oferă. Upgrade-ul pentru lemn este în mod special interesant și trebuie realizat cât mai repede cu putință (el afectează și distanța la care trag bărcile de atac, dând un plus flotei militare). Nu văd utilitatea arcașilor. Dacă lemnul este mai mult decât suficient se poate încerca construirea tuturor celor trei clădiri.



Lemnul va fi necesar și pentru construcția unui Storage Pit lângă un depozit de aur. Acest depozit, care ar fi bine să fie găsit cel târziu cu Scoutul creat la Stables, trebuie să fie exploatat cu mult înainte de a intra în Bronze Age, pentru că atunci toate acțiunile necesită și cantități de aur. Dacă depozitul este exploatat mai târziu, atunci lui i se vor alocă mai mulți villageri, pentru ca rezervele să fie strânse în cantitate cât mai mare.

În principiu, Tool Age este o perioadă de tranziție către Bronze Age. Astfel trecerea trebuie făcută cât mai repede, fiind înlesnită și de faptul că hrana nu este o problemă. Astfel, uneori, se poate sta în Tool Age nu mai mult de două minute (poate chiar și mai puțin).

Bronze Age

Bronze Age echivalează de multe ori cu punctul culminant al unei confruntări pe mare.

Primele lucruri pe care trebuie să ai grijă să le faci sunt: studierea roatei și upgrade-urile la War Galley și Fishing Ship.

Roata este extrem de folosită în acest context: villagerii vor aduce mai repede lemnul atât de necesar în aceste momente. Explicația este următoarea: pe măsură ce villagerii defrișează o pădure, ei se îndepărtează de Storage Pit, drumul lor de dus-întors fiind din ce în ce mai mare. Prima remediere care trebuie considerată este ca din când în când, în momentul în care resursele o permit, să se facă un nou Storage Pit lângă o pădure. Viteza mărită a villagerilor datorată descoperirii roatei este și ea un factor important pentru producția de lemn. De asemenea, toate activitățile care implică villageri sunt cu mult mai eficiente (colectarea aurului, a pietrei etc.)

War Galley-ul este deja o navă redutabilă, o versiune cu mult îmbu-



nătățită a Scout Shipului. Deși într-o bătălie doi contra unu, un War Galley nu poate face față la două Scout Ship-uri adverse (aveți așadar grijă), upgrade-ul este foarte convenabil, War Galley-urile fiind în multe aspecte mai eficiente decât tipurile de bărci ce vor apărea mai târziu (Trireme, Catapult Trireme Jugger-naught).

În acest moment trebuie ca, de la cel puțin patru docuri, să fie scos încontinuu acest tip de bărci. Numai cu o astfel de susținere poți elabora în mod eficient manevre de hărțuire sau chiar asalturi asupra inamicului. Acum, cel târziu, trebuie decisă superioritatea pe mare (și de obicei și soarta jocului). Ideea este din nou de distrugere completă a flotei inamice (și cea militară și cea de pescuit) și apoi atac asupra clădirilor de pe țărm (aceste atacuri nu au prioritate maximă). În același timp, trebuie patrolat țărmul inamic pentru ca acesta să nu reușească să strecoare vreun doc (sau chiar mai multe), capabil să producă neplă-





ceri.

Concomitent, pe uscat, trebuie să te ocupi de organizarea unei mici armate ce va da lovitură de grație adversarului, iar în același timp, care să ofere o minimă protecție împotriva eventualelor invazii ale acestuia. Pentru ambele scopuri consider că cea mai potrivită este cavaleria. Fiind nu foarte scumpă (dacă joci cu Yamato ești avantajat în acest sens), cavaleria este neîntrecută în a da atacuri inamicului, ofensive menite să îl doboare economic. Cavaleria prin caracteristica sa principală, viteza mare, este o unitate foarte bună pentru exterminat villageri; aceștia nu au viteză să scape, iar eventualii lor apărători nu pot opri măcelărirea villagerilor. Deși în cele din urmă probabil că vor muri (nu prea rezistă în fața unor Hoplites), negreșit vor produce pagube profunde în tabăra inamică.

Așadar cum intri în Bronze Age trebuie să te preocupe formarea unui grup de șase cavaleri (cât încap într-un transport) pe care să-i trimiți în baza inamică. Metoda de atac este simplă: ignori orice unitate militară și te duci direct la țărani (de preferat cei de la lemne). Este o greșală ca întâi să ataci unitățile militare ale inamicului (orice ar fi, mai puțin Axemani, pe care îi poți învinge cu ușurință). Problema este că inamicul va tot scoate unități militare, iar tu, lipsit de suport, vei pierde cu siguranță asaltul. Dacă însă îi pui să atace orbește pe villageri, viteza lor îi va ajuta să ajungă lângă ei și eventual să omoare cât mai mulți.

Am insistat în mod special pe acest

aspect deoarece el se aplică și pe hărțile de uscat și, în general, la majoritatea jocurilor de strategie RTS.

Iron Age

Trecerea în Iron Age este facultativă. Ea poate la fel de bine fi ignorată, deoarece în cele mai multe cazuri meciurile se termină în Bronze Age. După upgrade trebuie imediat făcut upgrade-ul la trireme. Totuși, Catapult Triremele și Juggernaut-ul sunt destul de ineficiente contra altor bărci de atac.

Concluzii

Acestea fiind spuse un scenariu ar fi următorul: după ce hărțuiești adversarul pe mare, ajutat de Scout Shipuri, apoi de War Galley, îl invadezi cu transportoare cu cavalerie, iar după ce acestea îi decimează villagerii poți opta pentru trecerea în Iron Age sau continuarea atacurilor, de data asta cu infanterie grea (Hoplite), catapulte și eventual preoți. De aici încolo, oricum meciul este ca și câștigat. Prima strategie împotriva celei prezentate aici ar fi un "rush" care să întrerupă dezvoltarea prezentată mai sus. Într-adevar, primele unități militare de uscat nu sunt făcute decât în Bronze Age și aceasta ar ridica susceptibilitatea la invazii timpurii (cu arcași, de exemplu). Însă calculele arată că pentru a face un rush pe mare trebuie să ai cel puțin un doc. Aceasta este deja o diferență față de rush-ul standard. De asemenea, această întârziere face ca intrarea în Tool Age să fie făcută în același timp și de jucătorul care face rush și de cel care aplică strategia mai sus descrisă. Asta înseamnă că arcașii vor veni cu transportoare foarte susceptibile la atacul Scout Ship-urilor în număr destul de mare la acel moment (producția de Scout Shipuri este continuă). Așadar un rush cu arcași este oprit de această strategie.

O altă posibilitate ar fi un atac foarte rapid cu unități din Bronze Age (cavalerie de exemplu). Aici intervine faptul că un jucător care exploatează exclusiv resurse de uscat ajunge mai greu în Bronze Age decât unul care folosește și



pescuitul. Ar putea încerca să facă doar bărci de pescuit fără apărare, însă în acest caz Scout Ship-urile trimise în cercetare le vor decima rapid. Așadar, această strategie este foarte eficientă pe mare fiind singura viabilă și cu probabilitatea cea mai mare de câștig. Evident nu este singura. Se pot încerca și alte strategii sau chiar variațiuni ale acesteia.

Un singur lucru ar mai fi de menționat: dacă doi oponenti folosesc ambii această strategie, de regulă, câștigă cel care are mai multe docuri funcționale. Așadar unul din scopurile urmărite de această strategie este realizarea unui număr cât mai mare de docuri ce pot fi suportate (direct proporțional cu lemnul care este exploatat).



VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

H u n g a r y

10 YEARS



IN THE CD INDUSTRY...

COMPACT DISC

COMPACT TECHNOLOGY

COMPACT SERVICE



VIDEOTON

☎ +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

✉ **Székesfehérvár POB: 175.**

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>

V

T

C

D

Pirateria asta...

Hi guys, mă numesc Bogdan și sunt îndrăgostit de jocul "The Curse Of Monkey Island 3". Aș vrea să mă adresez în special celor care au scris soluția. La începutul părții a III-a, ce trebuie să fac când piratii încep să cînte pentru că nu se mai opresc. Într-un program de cheat-uri scrie așa "Go with the pirates singing, until you get



the line ending in orange, this will stump them". Now what the heck is that supposed to mean?

De asemenea vreau să vă spun că sunt un mare fan al revistei PC Gaming dar aș sugera să includeți pe CD programe de cheat-uri sau tips-uri pentru diferite jocuri, iar în revistă să spuneți pe ce mod e jucat jocul la care publicați soluția (la Monkey Island 3 este numai pe modul Mega-Monkey). La revedere.

Salut! La Monkey Island 3 ca și la alte jocuri am publicat numai soluția modului cel mai greu de abordare al jocului, tocmai pentru că se presupunea că poate fi terminat foarte ușor pe celălalt mod. Despre obstacolul pe care îl pomenești află că este protecția jocului la copiere, deci, dacă vrei să te joci la el, pune mîna și cumpără-l original

Reviste XXX

Dragă redacție, vă scriu pentru prima oară și aș dori să vă felicit pentru apariția acestei reviste (felicitarea vine cam tîrziu, dar...). După părerea mea, este cea mai bună revistă românească în domeniul jocurilor, avînd unele "ingrediente" pe care alte reviste de profil nu le au. Astfel, aveți în paginile revistei un mozaic de jocuri, sfaturi, tips-uri, etc. Nu trebuie uitat nici umorul de calitate (și uneori negru). Este o revistă care nu trebuie să lipsească din colecția unui gamer. Dar destul cu laudele și cu periatul, că începeți să vă umflați în pene! Revista are totuși și cîteva bile negre (lucru de înțeles, dat fiind faptul că sunteți relativ la început de drum).

Prima bilă neagră o constituie look-ul. Am sesizat că în publicistica românească ce se ocupă cu jocuri pe calculator există cîteva tendințe comune. Una dintre acestea este minimizarea titlului revistei, în favoarea măririi excesive a unor titluri de jocuri (vorbesc de prima pagină). Să vă dau

un exemplu. Să zicem că pe coperta dvs. există un titlu mare și colorat care spune "Front Page Sports : ...". Mie, care sunt fan al strategiei, acest titlu nu-mi va sări în ochi. Pe de altă parte, dacă un gamer înrăit după jocuri cu mașini va vedea un titlu ca "Age of Empires", va trece indiferent pe lîngă revistă. Dar și eu și respectivul gamer vom sări să o cumpărăm dacă vom vedea un titlu imens și colorat care spune "PC GAMING".

O altă tendință este aceea de a întuneca enorm coperta și a pune imagini care se "camuflează" în back. Rezultatul este o copertă care abia se distinge, mai ales că la noi standurile de ziare sunt cum sunt. Din această cauză era să ratez numărul 4 al revistei. Am trecut pe lîngă un stand de ziare și am văzut în vitrină și o revistă în folie de plastic. Fără să disting prea bine ce scrie, m-am gândit "Încă o Galleria" ("Galleria" = revista XXX în folie de plastic) și am vrut să trec mai departe. Norocul meu a fost că am observat "Curcubeum Discum"-CD-ul (revista XXX cu CD nu mai văzusem)

Ar mai fi cîteva chestii negative, ca de exemplu existența unor cheat-uri care nu merg (verificați-le și voi înainte de a le da drumul "pe piață"), unele erori de grafică, etc. dar nu vreau să vă răpesc din timp (aveți niște jocuri de jucat, ce naiba) așa că închei prin a vă spune succes și la mai mare George Kewin - e-mail

Salut! Observațiile tale sunt cît se poate de reale și am făcut tot ce am putut să le urmărim. Astfel titlul revistei și-a căpătat locul de cinste pe care și-l merită fiind individualizat în raport cu restul copertei. Din punct de vedere coloristic cred că nu se poate pune problema întunecimii acestui număr iar, ca grafică am abordat un nou



design folosind totodată o hîrtie la o calitate mult mai bună. Cît despre revistele XXX, ai grijă, deoarece după cum vezi mai sus există și cu CD!

Jocuri pe dischete???

Dragă redacție, nu pot spune că sunt un gamer adevărat, dar sunt un pasionat al jocurilor. În aceste condiții apariția dumneavoastră pe

pieță nu poate decît să mă bucure. O revistă făcută de profesioniști se cunoaște de la prima pagină pînă la ultima. Aș avea o întrebare, deși mi-e cam rușine s-o pun... În epoca actuală, dominată cu desăvîrșire de CD-uri, există vreo firmă românească care să comercializeze jocuri pe dischete?

Nagen Marian - Fetești



In primul rînd să nu-ți fie frică niciodată să o pui, mai ales cînd este așa de încurcată treaba. În al doilea rînd, în România nu știu să existe nici o firmă care să comercializeze legal jocuri pe dischete din cauză că de ani buni nu se mai produc jocuri atît de mici. Și oricum, cînd te gîndești că toate dischetele din poza de mai sus fac cam 10% dintr-un CD, te îngrozești...

Confuzie haiosă

Noroc...măi dar greu mai dă omul de voi. Mă duc odată la un chioșc unde-mi spune vînzătoarea că vine revista regulat și nu-i. Umblu prin oraș de plesnesc și nu găsesc decît una cu taraba afară și care-mi spune că are da's prin cutii și nu vrea să mai umble acuma că afară plouă și e obosită și-i vine să le strîngă pe toate și să se ducă acasă. Aaa...mă mai duc la un tip care are cam tot așa o tarabă și-mi zice că a avut una dar că a dat-o și că să vin mîine..."Mîine n-am făcut nimic bineînțeles, abia mîinea ailaltă îl găsesc pe ăsta și-mi zice că are. La asemenea vorbe doar că n-am sărit în sus de bucurie. Gata, mă duc după el, o ia din raft și mi-o arată: "Asta-i singura". Ahaa..new look, am gîndit. Stătea altfel scris PC Gaming, CD-ul în cutie de plastic, o cărtică se zărea prin celofan. Ce-o fi scriind în ea m-am întrebat? Dar...cînd mă uit la preț... obzeci dă bani bucati. Și eu le luasem cu-n frang. Văzui negru în fața ochilor, auzi? ...

Ionuț Teodorescu - Constanța

Sincer, îmi pare rău de confuzia realizată. Revista de care tu ne-ai scris deși se numește PC Gaming World, toată lumea are tendința să o confunde cu PC Gaming. Ce ai pățit tu e nimic, așteaptă să vezi ce o să se întîmple cînd o să apară la noi și revistele din Anglia, Statele Unite sau Cehia: Computer Games, Level și Game Over. Să vezi atunci alergătură și confuzii..

O chestie verde din Oltenia

Dragă redacție, mă apucai să scriu că văzui din Oltenia mai puțini și să nu creadă lumea că ei da și noi nu. Acum să vă spun cum m-am întîlnit cu revista.: trec pe lîngă chioșcul de unde cumpăr de obicei ziarele și văd, într-un colț, o chestie verde pe care scria PC Gaming. Mi-am zis: dom-le ăștia este cu jocuri (scuzați dezacoardele) și eu cumpăr cam tot ce găsesc atunci cînd am bani. Ajung acasă, citesc revista și zic: bună. Bag și CD-ul: bunicel. De atunci caut numărul următor. L-am găsit și plin de nerăbdare l-am deschis imediat mai ales că ăștia cu x-filele lor, mi-au dat dureri



de cap. Bag CD-ul și surpriză: nu-i decît un txt care-mi spune că cd-ul este scris cu nu știu ce și nu poate fi citit decît cu computere cu Win95. Așa că instalez Windows Osr 2 dar tot așa.

Să vă mai spun că prezentările și avanspremierele sunt prea lungi mai ales dacă nu te interesează genul de joc așa încît în loc de 3 da bune aș prefera să citesc 7 dar mai scurte.

Mengheși Petre - Craiova

Problema cu CD-ul de la numărul 5 am explicat-o cum vine. Noi l-am făcut numai pentru Windows 95 (greșeala noastră) iar tu ai instalat Windows 95 dar CD-Rom-ul folosea tot driver-ii de DOS (greșeala ta). Despre a doua parte a scrisorii, eu cred că în general cînd citești o prezentare este bine să îți faci o idee amplă și corectă despre jocul respectiv. Un scor reprezintă ceva ce nu mai poate fi schimbat iar el, chit că este mare sau mic, trebuie explicat și chiar mai mult, justificat. Cum în general nu prea ratăm prezentările jocurilor cu adevărat bune, trebuie să fii sigur că niciodată nu vei fi privat de citirea unor articole despre ele. Sau mai clar spus, crezi că merită prezen-tate mai multe jocuri slabe și unul bun în același număr de pagini sau unul mai bun dezvoltat în dauna altor cîteva mai slabe?

Un oraș buclucas

Salut! Tokyo sunt. În această scrisoare am să încerc să vă descriu STAREA DE FAPT. După cum știți eu locuiesc în Tg Jiu. Ei bine, acest oraș, care cică-i și municipiu are un IQ/m² mai mic decît într-un coteț...Era într-o vineri și eu și cu amicul meu Alexandru Bălan ne îndreptam spre un local numit Cafe Internet, deși numai asta nu e. Sau o fi! Cine știe? Depinde după ce standarde te iei. La noi în oraș sunt, pardon, reformulez la noi în coteț sunt două localuri numite Cafe Internet. Precum spuneam tocmai intram atunci într-un local de genul ăsta. Într-un colț, la un calculator, stătea și se juca Duke 3D un țaran. Îmi pare rău că-l numesc așa fiindcă jignesc omul care lucrează cîmpul și stă toată ziua cu mîinile crăpate. Ca să elimin orice suspiciune am să descriu un țaran : "un șmecheraș de duzină, care pînă mai alaltăieri umbla cu țigara în mînă prin biliarde , vorbea'n colțu gurii, scuipa pe stradă ca să mărească fertilitatea solului și care ca-n zicală nu e prost destul pînă nu e și fudul. Personaju în cauză tocmai încerca să termine un nivel cînd am observat că trage de prea aproape cu lansatoru' și i-am spus. Răspuns: Măi copile , lasă-mă-n pace că știu eu ce fac"...Văzînd că mă numește copile m-am gîndit că o fi mare maestru. L-am întrebat dacă a jucat Total Annihilation. L-am întrebat cu cine îi place să joace mai mult cu rușii sau cu aliații A zis că cu rușii. Am început să rîd și eu și amicii mei care se prinseseră de mult ce urmăresc eu.

In primul rînd sper că mai ești încă viu după cei noi ți-am publicat scrisoarea. Dacă mai ești, ceea ce eu personal sper, îți urez numai sănătate în caz că tipu din ICafe o să

citească revista. Cum însă șmecherașii de 3 lei nu citesc reviste de calculatoare este probabil ca acum tu încă să mai ai ochi cu care să poți citi. Dacă ești pe cale să-ți pierzi și prietenii ei pot sta liniștiți, chit că nu am publicat pasajul în care zici că mai sunt și ceva oameni inteligenți în oraș. Mesajul nostru: Atenție: se remarcă o migrație din-spre discotecă și baruri spre Internet Cafe-uri. Doriți să-i recunoașteți pe deghizați? Jucați un Quake cu ei și dacă termină pe negativ rău de tot ei sunt elementele căutate. Tu, stai liniștit. Tipul acesta de oameni nu sunt majoritari în lumea jocurilor și oricum, sunt incapabili să joace un joc într-un mod competitiv. Dacă nu este așa, scrieți-ne și noi vă vom contrazice.

Prea multe scrisori frumoase

Salut! Mă numesc Mitroi Dragoș, am 16 ani și învăț la liceul German din București, "Herrman Oberth". În fine facem informatică acolo dar nu prea se învață nimic. Nu știu deloc cine este de vină și nici nu doresc să știu... V-am scris că să vă compătimiesc, sincer să fiu. Chiar nimeni nu se gîndește cît efort depuneți ca să faceți lucrurile cît mai bune mai aproape de perfecțiune. Și aproape nimeni nu se gîndește ce înseamnă concurența. De aceea știu că dvs. publicați mai mult scrisorile de laude... știu că nu mai înțelegeți nimic! Treaba e că vă dați toată silința și vreau să vă felicit pentru aceasta. Nu, nu sunt ca alții care scriu o scrisoare cu gîndul că poate vă înmoaie inima și le dați și lor vreun abonament două. Știu că dați tot ce puteți și concurența e acerbă! Ce-i drept grafica din ultimul număr este destul de slăbuță iar cîteva jocuri de pe CD chiar nu vor să meargă! De exemplu la vreo două jocuri am întîlnit mesajul: Cannot find C:/.....! Nu-i nimic. Eu tot continui să sper că veți ajunge cea mai tare revistă de acest tip din România, ținînd cont și de faptul că ați fost prima de acest fel din țară. Vi s-a cerut să fiți mai glumeți ați făcut-o, vi s-a cerut să băgați un CD la revistă ați făcut-o. Sper că ați înțeles mesajul pe care vi l-am transmis din toată inima. Gata, cred că deja am scris prea mult și v-ați săturat de mine dar am o singură rugămintă: poate îmi trimiteți un răspuns căci tare aș vrea să vă cunosc!

Salut. Apreciez faptul că ești un cititor care se gîndește și la noi ca oameni nu numai ca realizatori ai revistei. Este important pentru noi să primim și astfel de scrisori din cînd în cînd. Faptul că publicăm scrisori laudative este din trei motive: 1. Ne plac 2. Sunt majoritare și 3. care este și mai lung este că scrisorile se împart la noi în trei categorii. Unele laudative, altele despre probleme diverse care conțin și laude sau observații și altele, cele pe care nu le publicăm, cu tot

felul de înjurături și jigniri. De ce nu le publicăm este evident, de ce le scriu cei ce le scriu eu personal nu știu, probabil că dintr-o lipsă acută de inteligență combinată cu un exces de proastă creștere. Știu că grafica din numărul trecut a fost slabă dar, dacă ai văzut numărul anterior acelaia ai fi văzut ce înseamnă ca cei de la tipografie să facă revista cum au ei chef cînd au ei chef.

O sole mio

Salut. Mă numesc Michael și am 16 ani. Aș vrea foarte mult să știu dacă și problema mea se poate rezolva. V-am mai trimis o scrisoare în care întrebam dacă îmi puteți spune în ce limbaj de programare se poate compune muzică pe calculator. Și dacă tot îmi veți răspunde spuneți-mi dacă știți de unde pot achiziționa acest limbaj și dacă are vreun preț, cît costă el? Ciului Michael din Făgăraș

Dear Mike, we are very sorry că nu ți-am răspuns dar probabil nu am primit the letter. You poți folosi programele next: QBasic pentru a obține multe beep-uri, C pentru a realiza ceva interesant sau un program profesional, ceea ce we recomandăm and anume: Scream Tracker sau Cubase. Programele le poți probabil cumpăra din USA și desigur că au un price, care, atenție, nu costă absolut nimic! Programul pe de altă parte, costă cîteva zeci, sute sau mii de dollars.

Opinii contrare

Sunt Ana și am 11 ani...și cînd am citit articolul despre Tomb Raider 2 am rămas ca trăsniță. Abia atunci au apărut videoclipurile cu Lara Croft și abia atunci am început să înnebunesc. Nu auzisem pînă acum despre TR-2 sau despre TR. Am cîteva chestii de întrebare: cum naiba fac rost de TR1? : și chiar există o Lara Croft în afara computerului? Mai am și un comentariu de făcut la adresa revistei: lansați o insultă generală prin treaba că dați rezolvările jocurilor. Cum adică, noi nu putem termina un amărît de joc?

Da, desigur că există o Lara Croft în afara computerului, doar nu crezi că producătorii au avut o imaginație așa bolnavă încît să doteze personajul cu acele două "piese" gigantice? Faptul că publicăm niște soluții nu este nici un fel de insultă. Oricum, experiența ta în materie de jocuri de aventură sau asemănătoare rezultă din scrisoarea ta drept care nu ne acuza că insultăm pe nimeni pînă nu vei termina un joc de aventură de una singură. (sau măcar juca un joc de aventură de una singură)



